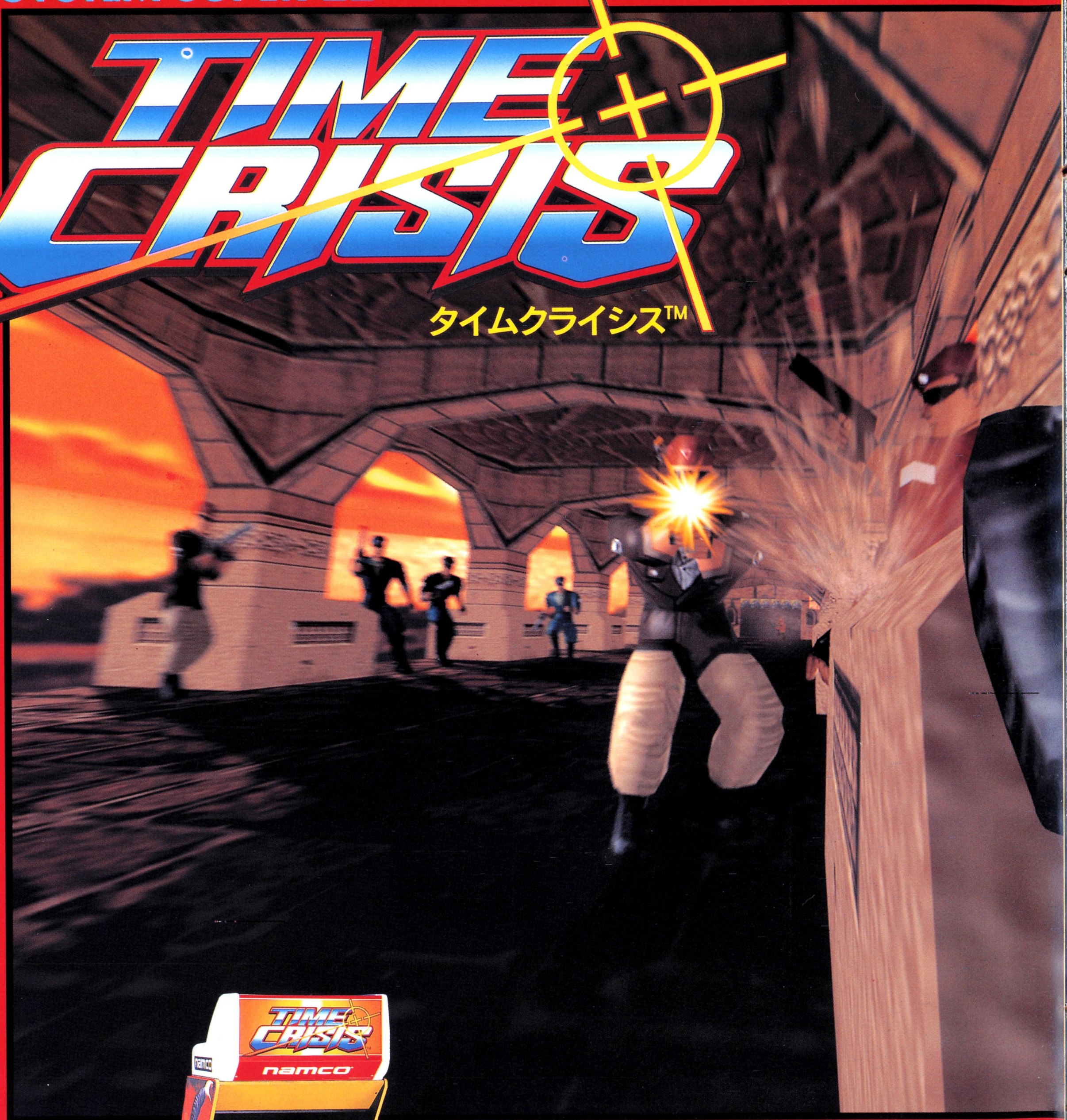
平成8年4月1日発行(毎月30日発行)第4巻第4号通巻36号　平成5年6月29日第三種郵便物認可



namco®

デッド、ゾーンへ

SYSTEM SUPER 22



近日銃撃開始!!

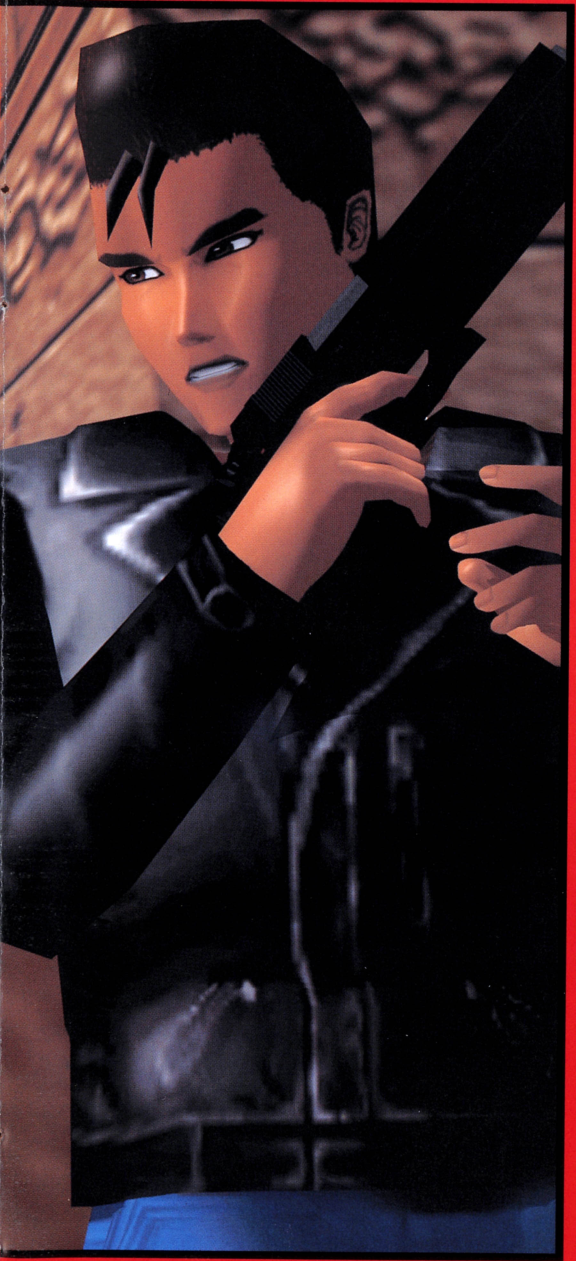


Pedal Action Gun Shooting

CHECK

1/60秒の処理によるなめらかな動きと美しいグラフィック！
敵はきみたちの攻撃の仕方により様々に反応！
（敵の出現、攻撃パターンも多彩！）
さまざまな、イベントを見つける楽しみがある！
映画を超えた？CGムービーと大迫力サウンド！

踏み込め!!



ACTION
Hit & Awayでせめろ！
画期的システムアクションペダル採用！
「撃つ・隠れる」が思いのままになる、
より戦略性に富んだ
迫力のある銃撃戦が楽しめます！

全国のアミューズメントスペースにて大人気フル稼働中!!

今、断トツの ポリゴン武器格闘ゲーム

SOUL EDGE

システム11・第3弾!!　ソウルエッジ™



御剣平四郎
扱いやすい標準タイプのキャラクター。コンボ技と突き攻撃で牽制し、クリティカルエッジでとどめを刺せ！



ソン・ミナ
中段と下段を打ち分ける多彩なコンボを持っている。相手のスキをついて大技を決めろ！



タキ
素早い動きと「避け」を生かしたヒット＆アウェイがポイント。ガードインパクトされないキック技で確実に相手にダメージを与えろ！



リロン
ヌンチャクの素早い連続攻撃に、多彩なキック攻撃を絡めて、相手に反撃のスキを与えるな！

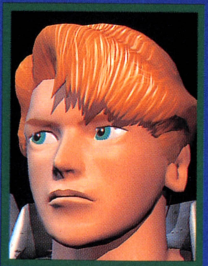
この広告をみてくれたプレイヤーのためのキャラクター別攻略ワンポイント



ヴォルド
素早さと攻撃のリーチは見た目以上。クレイジーな技の応酬で相手を翻弄せよ！



ソフィーティア
盾装備キャラ。攻防一体の当て身技と華麗な技の数々で、相手の攻撃を封じてしまえ！



ジークフリート
ツヴァイハンダーは、全キャラ中最大のリーチを誇る武器だ！相手の攻撃が届かない間合いから強力な一撃を叩き込め！



ロック
動きは遅いものの、バトルアクスのリーチと攻撃力はトップクラス。強力な突き攻撃を軸にした中距離戦で優位に立て！

[2.21/22AOUショー遊Ⅱブース]

大成功!!

速報！ 今年一発目の遊Ⅱ大暴走 AOUショーを完全に制覇した!?

大成功ぉ〜！ と思いッ切り叫びましょう。何がって、AOUショーでの遊Ⅱブースのことですよ。

いやぁ、実を言うと開催前は緊張してたんですよ、ハイ。なんてったって出展するのは初めてなんですから。なんでもそうだけど、初めてってのは、期待と不安でワクワクドキドキするもの♡ もう胸が張り裂けちゃう♡って感じですな、イヤ、ホントに。

でも当日、ブースには予想を遥かに上回る人が来てくれて嬉しかったなぁ！ 読者のみんなはもちろん、メーカーの方々、業界関係者の方々、基板屋の方々…みんな本当にコスプレイヤーが好きなんだね…ってちょっと違うか。でも、遊Ⅱコスプレイヤーの人気は本当に凄かったよ。メーカーの広報の人なんかも嬉しそうに写真に収まってたもんなぁ。そんなに良かったですか？ んじゃあ、次回もやります。そしてAOU限定作成の遊Ⅱパンフレット。これもアッという間になくなった。もらえた人は超ラッキー。家宝にすべきです！

この他、遊Ⅱ特別編集本もすごく好評だった。買ってくれた人、一人一人にチューしてあげたかったくらい！

今回来れなかった人、後悔しなさい。そして次回は必ず来てね。あぁ、次は何やろう…!?





▲見よ、この遊Ⅱブースの派手さを！ ちょっと恥ずかしかったぜ…。でもすごい盛り上がりでしょ!? もしかしてちょっと浮いてる？

今度は、秋のAMショーに進出か!?









▲コスプレイヤーとのツーショット撮影会の他、特別編集本の販売、コスプレ・インターネット公開等、内容も盛りだくさんだったのだ

INDEX 1996.4[APR.]

GAME遊II



ついに『龍虎の拳』シリーズ最新作登場!!

龍虎の拳外伝

世のゲーマー待望の『龍虎の拳外伝』が登場。さぁ素早くページを開け!!

1 ———— 2

映像に転身したゲームの行方は…

ゲームシネマパラダイス

ゲームを表現するもう一つの媒体、映画。それをまとめて大解析!!

2 ———— 16

3 遊II データスクエア ———— 48

誌面にマイナーチェンジをほどこし、さらに見やすくなりました。今月も最新情報を満載しているぞ!!

超新作満載の連載攻略群!!

4 **ソウルエッジ** ———— 24

全キャラクターの新技を大公開!! 写真を多く使って、どこよりも詳しく説明しているぞ。必読だぁ!!

5 **電脳戦機バーチャロン** ———— 126

各キャラクター共通の基本操作＋特殊技を公開。複雑な操作もこれを読めばバッチリ!!

6 **リアルバウト餓狼伝説** ———— 120

ついに最終回。ギースをメインに様々な攻略を展開。彼の隠された技も大公開するぞ!!

7 **ファイティングバイパーズ** ———— 113

隠れキャラ、マーラーの使用コマンド発見! さらに、その全技も掲載しているのだ!!



大好評の遊II連載コーナー!!

9 HOT RANKING!! ———— 8
10 GAME ULTRA INFOMATION ———— 10
11 バーチャファイター・ナウ ———— 32
12 遊II情報局『ファイティングバイパーズ』 ———— 34
13 ゲーセンびっくり箱 ———— 40
14 AMERICAN GAME NETWORK ———— 42
15 渋谷洋一「DIGITALIC HIGH - ROLLER」 ———— 43
16 ラード吉田の同人誌館商い中 ———— 44
17 GM&VIDEO最前線 ———— 46
18 世界ゲーマーズ会議 ———— 62
19 今月号のアンケート ———— 63
20 NEW GAME COLOSSEUM ———— 65
21 コスプレ天国 ———— 73
22 プレゼント出血大放出!! ———— 80
23 ホームラン劇場 ———— 81
24 基板塾 ———— 82
25 禁断の花園 ———— 87
26 DIGITAL COSTUMEPLAY NETWORK ———— 94
27 ゲーム攻略・『鉄拳2』 ———— 132
28 ゲーム攻略・『闘神伝2』 ———— 138
29 ゲーム攻略・『ときめきメモリアル対戦ぱずるだま』 ———— 142
30 帰って来た名作ゲーム ———— 144

COMIC 連載中

8 **豪血寺外伝最強伝説** ———— 96

いきなり冷酷無比になった才蔵に、突然の変化が…。はたして才蔵は、お種に討ち勝つことができるのであろうか!?

ALL GAME INDEX

神凰拳 ———— 70
スーパーリアル麻雀PVI ———— 72
スイマー ———— 144
進め！対戦ぱずるだま ———— 68
ストリートファイターZERO2 ———— 66
戦国ブレード ———— 65
ソウルエッジ ———— 24
鉄拳2 ———— 132
電脳戦機バーチャロン ———— 126
闘神伝2 ———— 138
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま ———— 142
バーチャファイター2（.1） ———— 32
ビッグトーナメントゴルフ ———— 69
ファイティングバイパーズ ———— 113
マジカルドロップ2 ———— 71
ラストブロンクス　東京番外地 ———— 72
リアルバウト餓狼伝説 ———— 120
龍虎の拳外伝 ———— 2

緊急 SCOOP

「2年の沈黙を

全国の『龍虎の拳』ファンのみなさん、お待たせしました。『龍虎の拳2』からはや2年。ファンが待ちに待ったシリーズ最新作、『ART OF FIGHTING 龍虎の拳外伝』の情報をお届けしちゃうぞ!!

ART OF FIGHTING 龍虎の拳外伝™



モーションキャプチャーを採用!!

今回、このゲームを開発するにあたって採用されたのは『モーションキャプチャー』というシステム。これは、人間自体のとるなめらかな『動き』をコンピューターに取り込む装置だ。今作の『龍虎の拳外伝』に登場する各キャラクターの動作は、この『モーションキャプチャー』で取り込んだアクションパターンを使用して再現されている。そして、その再現されたリアルな動きに、手描きのグラフィックの良さを加味して、各キャラクターを表現しているのだ。この技術を採用することで、今までの2D格闘ゲームにはない、リアルな戦いができるようになっているぞ!!





▲双方のキャラクターの体力差が極端に大きい場合、体力の少ない方のキャラクターは起死回生をはかれる「ビートモード」に入る。入ったキャラクターの体は赤色に変化するぞ!!
◀今回登場するキャラクターは8人。ちなみに主人公はロバートなのだ!!

キャラクター基本操作方法	
A+B+CorC+D	押しっぱなしにすることで気力を溜める
→→	フロントステップ
←←	バックステップ
↖or↑or↗	ジャンプ。入力時間によりジャンプ高が変化
レバー+C	レバー方向によりいろいろな動作をする
↘+AorB	中段パンチ、中段キック攻撃
相手ダウン時↘+AorB	追い討ち攻撃
←+C	さばき動作
→+C	投げ技
→+A連打	ラッシュパンチ
→+B連打	ラッシュキック

SAME 気力溜め&挑発



▲気力を溜めるレニィ。ロディは「挑発」中だ!!

これは前作と同じ。各キャラクターには「体力ゲージ」の他、「気力ゲージ」も設定されている。このゲージは、必殺技を使うと減少するのだ。また、相手に挑発されても減少するので注意が必要。気力の少ない状態で必殺技を出すと、威力が小さくなってしまうぞ。減少した気力は「気力溜め」で回復することができる!!

新しいゲームシステム満載!!



◀オープニングデモ画面のロバート。ここでも、「モーションキャプチャー」の威力を見ることができるぞ!!

ファン納得。『龍虎の拳』シリーズを通して好評の「気力・挑発」システムや、画面の「ズームイン・アウト機能」は、今回も採用されているぞ。もちろん、それだけではない!! 今回は新しいゲームシステムも、いくつか追加されているのだ!!

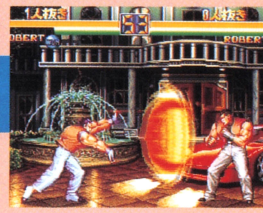
やぶり、あの『龍虎』が帰ってきた!!]

[龍虎の拳] ヒストリー

記念すべき第1弾は'92年、続く第2弾は'94年に発表された。そして'96年、この第3弾が登場するのだ!!



1992年『龍虎の拳』



1994年『龍虎の拳2』



「さばき動作」で対戦が熱い!!

今作の『龍虎の拳外伝』に追加された、一番の魅力の新ゲームシステムは、この「さばき動作」だろう。これは、相手の攻撃を避けながら受け流し、さらに相手の態勢を崩してダウンを奪えるというシステムだ。この動作は、登場するすべてのキャラクターが行うことができる。もちろん、ダウンを奪った後には、追い討ちの攻撃をすることもできるぞ。この「さばき動作」は、システム的には、同エス・エヌ・ケイの人気ゲーム『餓狼伝説』シリーズの、ギース・ハワードが使う技の「当て身投げ」に似ているといえば分かりやすいかな？　それでは、その具体的な使い方の説明をしていこう。

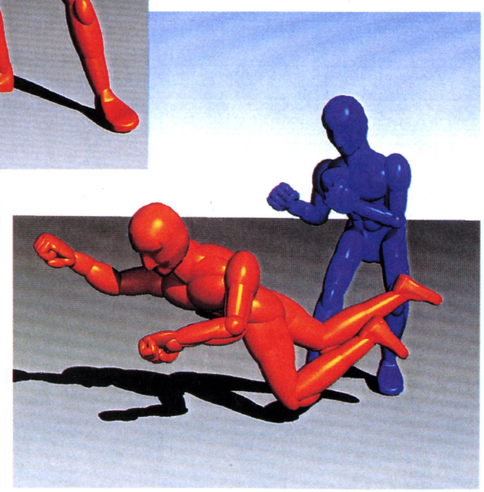
「さばき動作」のコマンドは←+C。このコマンドは、相手の攻撃動作に合わせて入力するのだ。この技の使いどころとしては、自分の連続技が終わった時や、大技を出し終わった時などの、「自分のスキ」の後だろう。こういった状況下では、相手は何かしらの攻撃(反撃)を仕掛けてくることが多いからだ。うまくタイミングを合わせて、相手の攻撃を避けて受け流そう。受け流し、↘





▲リョウのパンチ攻撃のタイミングを見計らって、不破はその攻撃を避ける「さばき動作」のモーションに入る。そして、そのまま攻撃を受け流し…（下の画面写真へ）

▲▶画面写真だけでは少々分かりにくいので、イメージCGを用意してみた。画面写真と見比べて、そのシステムを理解しよう!!



↘そして態勢を崩してダウンを奪った後には、すかさず追い討ち攻撃もかけてしまえ!!　相手は手も足も出ない状態になる!?



▲リョウの態勢を崩す。この後リョウはダウン

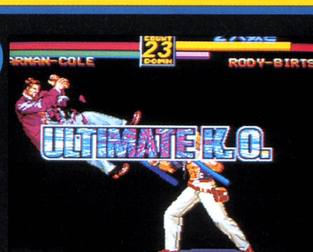
NEW! 2種類のジャンプ



▲左が小ジャンプ、右が通常ジャンプだ

各キャラクターのジャンプが2種類になった。レバーを短く入力すると小ジャンプ、長く入力すると通常のジャンプをすることができるぞ。これにより、飛び込みなどの駆け引き性と、戦略のバリエーションが格段にアップしたのだ。この2種類のジャンプを使いこなして、相手を牽制、翻弄しながら戦おう!!

NEW! アルティメットK.O.



▲1ラウンドで勝敗が決まるので緊張必至!!

基本的に、ゲームは2本先取で勝敗が決まる。しかし、相手の体力が極端に少ない時に、与えるダメージが大きい技が当たった場合は、この「アルティメットK.O.」となるぞ。「アルティメットK.O.」でなら、その1ラウンドで勝敗を決めることができるのだ!!　これは、対COM戦、対人戦の両方に設定されているぞ。

次頁から各キャラクターを大紹介していくぞ!!

※コマンドはキャラクターが右を向いている時のものです。画面写真は、すべて開発中のものです。

RYO SAKAZAKI

リョウ・サカザキ

プロフィール 22歳／極限流空手／ロバート・ガルシアの親友で、良きライバル。ロバートから「急用でグラスヒル・バレーへ向かう」という電話が入った。妹のユリとのデートをすっぽかすとは余程の事件なんだろうなと思っていたところへ、玄関のチャイムが静かに鳴った…。





▲これがダウン攻撃専用の新必殺技「虎煌撃」。こいつは結構痛そうな技ですな…。使いたい！

『龍虎の拳』シリーズでは常に主役的位置付けだった彼だが、今回の『外伝』ではロバートの脇を固めるカタチで登場している様だ。また、妹のユリもプレイヤーキャラとして、設定されていない。『２』ではサカザキ一家から、３人も登場していたのに…。まあ、その辺は置いといて『外伝』のリョウ↙

[ダウン専用技「虎煌撃」が追加！]

↙は何か特筆すべき変更点はあるのだろうか？　この原稿を書いている現段階（2/11現在）では全然わかっていない。ただ、新しい必殺技として「虎煌撃」というダウン攻撃用の技がある、ということが判明している。

SNKサイドから発表されている画面写真を見る限りでは、とりあえず「覇王翔吼拳」はある様だ。また〝アルティメットKO〟という新しいフィーチャーがあるので、「龍虎乱舞」とは別の超必殺技だってあるかもしれない（あるといいナ）。

断定はできないが、従来のシリーズ同様の戦闘スタイルを、リョウはほとんど変えることなく今回も引き継いでいるだろう。何といっても、最初からいるキャラなワケだしネ。リョウ使いは心配することないと思うヨ（たぶん…）。

[ガルシア家のS・エージェント！]



紳士的な面持ちの新キャラ、カーマン・コール。さすがロバート家のスペシャルエージェントだけあって、スマートな出で立ちで登場ですネ。護身術が彼の流派（ってちょっと言い方が違う気もするが…）だそうだが、どんなもなのか、全然想像もできないです。画面写真を見ると、合気道的な要素を含んでいる様にも感じられるけどネ。まあ、合気道は藤堂香澄というキャラがいるけど…。

とにかく、新キャラなのでハッキリとしたことが今イチ摑めてないです（ゴメン）。ただ、『餓狼』シリーズのギースが使う「当て身投げ」の様な、相手の攻撃を受け止め、打撃技を放つ「ヘフティガー・シュトースアグリフ」という技が判明している。また「クイック・バックナックル」という、避け攻撃みたいな技もあるゾ。

どうやら、このカーマンはテクニカルなキャラなのかもしれない…？

KARMAN COLE

カーマン・コール

プロフィール 30歳／護身術／ガルシア家のスペシャルエージェント。ロバートの父の依頼で、ロバートを本国へ連れ戻すという使命を持っている。まず、彼はリョウの元を訪ね、ロバートが「グラスヒル・バレーに向かった」ということを知る。彼はリョウを同行させ、グラスヒル・バレーに赴くことになる。

▼これが「ヘフティガー・シュトースアグリフ」。相手の攻撃を受け止め、蹴りを出すのだ！









極限流空手

ROBERT GARCIA

ロバート・ガルシア

プロフィール 22歳／極限流空手／イタリアの財閥ガルシア家の長男。そして極限流空手の使い手。財団の運営を任せたいという父親の願いを拒み続け、自由で奔放な生活を続ける。ある日偶然出会った幼馴染みのフレアを、「グラスヒル・バレー」に住むワイラーの元へ送るというところから、この物語は始まる…。



▲スコーンと響く「幻影脚」！ ちゃーんとあります魅惑の足技達！

今回の『外伝』で、遂に主役の座を射止めた男、ロバート・ガルシア！ この物語は、前述の通り、彼が幼馴染みのフレアに出会うところから始まるのだ。ちなみに、フレアという女の子はデモのみのキャラとのこと。残念だネ。

とりあえず、ロバートについても詳しいことはわかっていない。「飛燕龍神脚」「幻影脚」など、シリーズを通しての魅惑の足技は健在みたいだ。

主役に大抜擢されたということは、何か新しい必殺技、超必殺技を手にいれたのか？ リョウにダウン攻撃専用の必殺技が追加されたんだから、きっとあるハズ。信じましょう、SNKを！

それにしても、今回の『外伝』は、何か不思議な展開が待っている様な予感がする。ロバートとフレアが向かう「グラスヒル・バレー」ってのは、「サウスタウン」にも引けをとらないくらい危険なところらしい。訪ね先のワイラーって人は、どんな人間なのか？ また、2人が持っているペンダントも何か意味あり気…。

ロバートは最愛のユリちゃんを放っておいていいのかな？ 何か起こりそうです…。

[『外伝』の主役！ユリ惚れ直すか？]



▲これが「無敵嵐武君（ムテキランブクン）」だ！ 全然強そうに見えないけど…？



心意六合拳

WANG KOH SAN

王 寛 山

プロフィール 24歳／心意六合拳／世界中の美しい景色をキャンバスに残すことを生きがいとする放浪の画家。しかし、一方では幻の拳“心意六合拳”の使い手でもある。彼は相棒のペリカン“ホエホエ”とともにグラスヒル・バレーにいた。しかし、彼が少し目を放した隙に2人の男女に“ホエホエ”がいたずらされているではないか！

前作の「テムジン」の様なキャラ、王 寛山。彼は裸の大将よろしく、放浪の画家という設定。彼の使う心意六合拳という流派が、どんな技を繰り出すのかは、全く見当もつかない状態だが、どうもいがプンプン漂ってくる。

ところで、相棒の〝ホエホエ〟というペリカン、SNKサイドから提供された画面写真内に居ないではないか！ どうやら、このペリカン君は、王がダウン攻撃を放った時に見ることができるらしい。『餓狼』シリーズのダック・キングと一緒にいる〝Pちゃん（ヒヨコ）〟みたいなもんだネ。

もう一枚の画面写真にある必殺技は「飛翔石頭君」というらしい。どうやら、かがんで下から頭を突き上げる技らしいが、このネーミングは…。何ともいいカンジです。きっと一部で熱狂的ファンができるのでしょう。強かったらちょっとイヤだナ…。

[放浪の画家は“幻の拳”を持つ男!!]

コミカル系という感じらしいぞ。背中のリュックに居る相棒の〝ホエホエ〟といい、必殺技名の「無敵嵐武君（ムテキランブクン）」といい、お笑いの匂

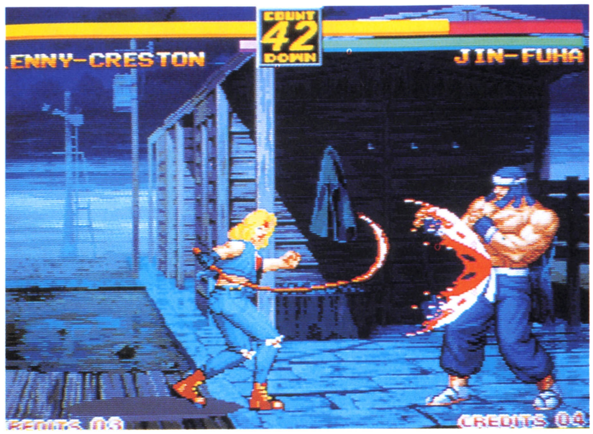
それにしても、王が使う心意六合拳というのは、どんな必殺技があるのだろう？ お笑い系の上に、幻の拳っていうぐらいだから、相当ヘンな技なんだろうナ。



LENNY CRESTON

レニィ・クレストン

プロフィール 23歳／ムチ使い／フリージャーナリストでありながら、昔からの友人ロディと２人で何度かウマイ儲け話にありついていた彼女。今回も、ウマイかどうかは分からないが、ワイラーと名乗る男から依頼を受けて、その情報をロディに流した。その話を受けたロディとともに行動を共にするはずだったが、今回だけはそうはいかないようだ。



ムチ使い

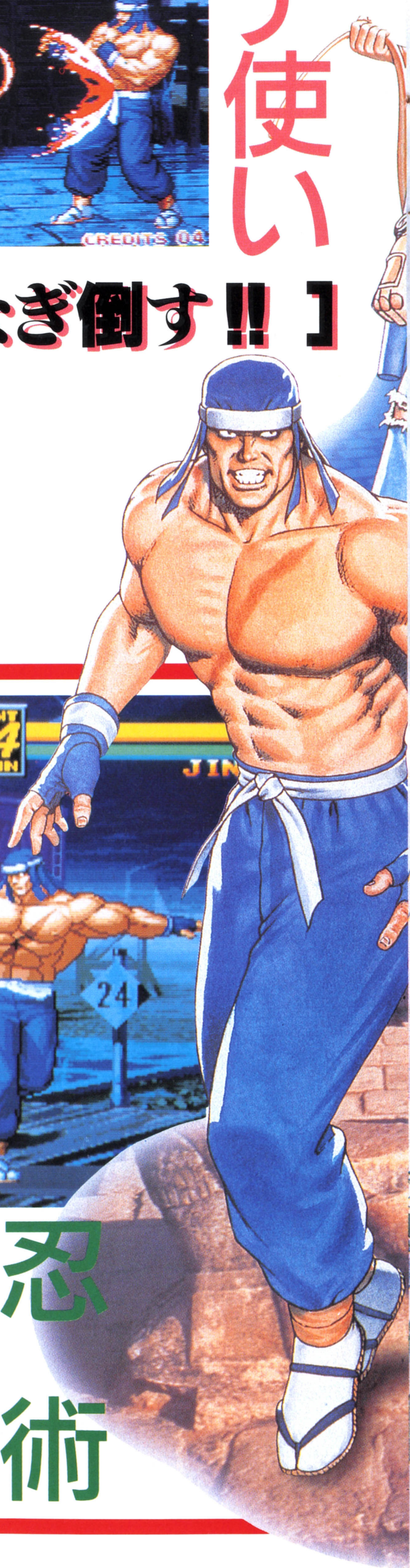
フリージャーナリストでありながら、物書きにとっての最大の武器「ペン」ではなく、「ムチ」を手に取って戦うとは、はてさて、彼女はいったいどんな女性なのでしょうか？

そのしなやかな体から繰り出される、やはりしなやかなムチの攻撃は破壊力抜群。また、女性だけに、その動きの素早さにも期待できるだろう。彼女の必殺技である、フォースイッシュ・レイブは、その「レイブ」という単語（レイブ＝暴れる）から察するに、おそらくはそのムチを乱舞させて攻撃する技だろう。こんな技を食らおうものなら、きっとかなりの体力を奪われることになるはずだ。そしてもう一つの必殺技、フリック・ショット。これは、「ショット」という言葉からも分かるとおり、ムチで相手を素早く「撃つ」感じで繰り出す必殺技だろう。先ほどのフォースイッシュ・レイブより威力はなさそうだが、技の出る早さには、頼れるはずだ。彼女の必殺技は、ムチに依存する形になるので、その分リーチにはあまり期待できないだろう。キャラクター自身の素早さをうまく使って戦おう。

[ムチを使って相手をなぎ倒す!!]



▲素早いムチの動きで、相手を攻撃しよう!!



JIN FUHA

不破・刃

プロフィール 28歳／忍術／前作『龍虎の拳２』や、『KOF』シリーズに登場した如月影二と共に忍術の修業をしていた。総帥の高齢化に伴い、次期総帥の人選が行われたが、影二だけ候補に挙げられたことに不満を持ち、山を下りた。その後、打倒影二のため、世界中を回った。そんな時、グラスヒル・バレーで行われる賭け試合の話を聞いた彼は…。



山を下りて、世界中を旅して回った不破。彼は如月影二に会い、そして一戦交えることができたのであろうか…？　しかし、それにも増して気になるのが、彼の操る忍術だ。影二と共に修業していたということは、操る忍術も影二と同じ、如月流忍術なのであろうか？　まぁその辺は、今回は置いときましょう。

前作の影二が使っていた技の流影陣。この技は、この不破も持っているぞ。性能も影二と同じで、対戦相手の出した飛び道具をはじき返すことができる。また、相手の至近距離で出せば、攻撃することもできる。影二と一緒に、同じ場所で同じ修業をしていたようだから、この技は持っていて当然かな？　でも影二の流影陣とは、やはりその形が異なっているのが、写真を見ると分かる。そして今回紹介する、彼のもう一つの必殺技の、真空斬首刀。これはおそらく、彼自身が回転して相手に近づいて、攻撃する技だろう。



▶これが真空斬首刀。ちょこんと上げた左足がオチャメ（笑）

この不破も忍者だけに、影二同様、ある意味トリッキーな技と戦い方を持つキャラクターのようだ。その一種独特な、このジンの持つ雰囲気は、前作の影二を思わせるものがあります。

[彼の操る忍術とはいったい…？]

忍術



トンファー使い

合気道＋古武術

RODY BIRTS
ロディ・バーツ



プロフィール 23歳／トンファー使い／表向きはサウスタウンの私立探偵。しかし、本業は犯罪者を追うバウンティハンター（賞金稼ぎ）なのだ。まぁ本業の方は鳴かず飛ばず程度でしかないのだが…。そんな彼にある日、友人のレニィから大きなヤマの仕事が舞い込んできた。依頼は、グラスヒル・バレーで、フレアを探してほしいということなのだが…。

[トンファーを使って賞金稼ぎ!?]

レニィと、いつもつるんで行動していた彼。このグラスヒル・バレーに来るのには、あまり乗り気ではなかったようだ。というのも、グラスヒル・バレーはどうも田舎町らしいからだ。そんな彼を見て、「先に行ってるから、ゴチャゴチャ言ってないで、後から追っかけてきてね!!」とレニィ。う～ん、ロディはどうも、彼女にひっぱり回されているようだ…。



◀「スッコーン!」って感じで当たってます!! この後、トンファーはどうなる!?

それでは必殺技の解説を始めよう。まずはリボルビング・ロッドから。これはどうやら、彼の持つトンファーを、対戦相手に向かって投げつける必殺技のようだ。飛び道具のようなので、相手との距離が空いていても当たるだろう。飛んでいった後のトンファーが、どうなってしまうのかが気になるところだが…。次に紹介するのは、ディスティーブ・インパクト１－２。「１－２」という言葉が付くくらいだから、２発の攻撃を相手に叩き込むと考えてもよさそうだ。上の写真は、おそらく２発目の攻撃が当たった瞬間だろう。火を吹いているトンファーが印象的だ。打撃系の必殺技のようなので、相手との間合いを見計らって繰り出すようにすることが大切だ。

KASUMI TODOH
藤堂香澄

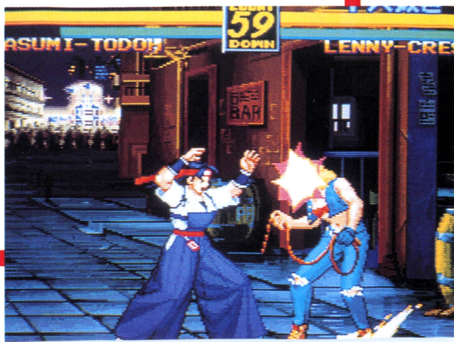


▲この藤堂流 重ね当てを、何年待ったことか…!!

プロフィール 16歳／合気道＋古武術／『龍虎の拳』に登場した、藤堂竜白の娘。竜白が数年前、リョウに敗れ姿を消したため、１人で道場を預かっていた。行方不明の竜白を探すため、道場を出るよう母親を説得していたが、母親は頑として首を立てに振らなかった。しかし香澄は、何としても竜白を探し出さんがため、密かに家を出ることを決意した…。

前作『龍虎の拳２』では、登場していなかった藤堂竜白。『龍虎の拳外伝』が出ると聞いて、誰もが思いつくことは、やっぱり藤堂竜白の存在だったんじゃないかな？ そんなみんなの熱烈な期待を、エス・エヌ・ケイは、いい意味で裏切ってくれました。今回、竜白自身は登場しないが、その愛娘である香澄が登場することになったのだ!! 長い間、「龍虎シリーズを待っててよかった～」って思ったでしょ？ 竜白自身が使っていた、彼唯一の必殺技、藤堂流 重ね当て。香澄も、この技をちゃ～んと習得しています。やっぱりこの技がなくっちゃ、竜白の娘とはいえないよね？ それにしても、若干16歳にしてすでにこの技を体得しているとは…。たった１人で道場を守っていただけのことはあります。もう一つの必殺技、藤堂流 雷砲吼（下の写真）もなかなか凄そうな必殺技だ。技の名前に「砲」という言葉が付いているのと、その間合いから察するに、『龍虎の拳２』などの如月影二が使っていた、気孔砲のような必殺技かもしれない。しかし、レニィの足元にもヒットマークが出ているし…。う～ん、気になるなぁ…。

[重ね当ての達人？竜白の愛娘!!]



HOT ゲームユウII RANKING!

AOUに出ていたいろいろな新作が目白押し!!

アーケード ACG ジャンル別 HOT 5

みなさんAOUショーには行きました？　今年はいろんな意味ですごかったですわ。遊IIブースに来てくれた人、ありがとさんでした

ACTION



1　鉄　拳2　■ナムコ　4335

PS版まであと一カ月です。首がちぎれるほどのばして待ちましょう!!

2	ファイティングバイパーズ	■セガ	3678
3	バーチャファイター2（.1）	■セガ	3511
4	リアルバウト餓狼伝説	■エス・エヌ・ケイ	2753
5	ストリートファイターZERO	■カプコン	2002

SHOOTING



1　電脳戦機 バーチャロン　■セガ　2974

『バーチャ』シリーズの新境地的な作品。メカメカした世界観もよいです。

2	バーチャコップ2	■セガ	2655
3	沙羅曼蛇2	■コナミ	2281
4	１９XX	■カプコン	2163
5	ゲーム天国	■ジャレコ	1900

SPORTS



1　バーチャ ストライカー　■セガ　1921

そろそろ、出るなら早く『2』が見たいと思っております…。早く…。

2	アルペンレーサー	■ナムコ	1883
3	スーパーワールドスタジアム'95	■ナムコ	1029
4	ファイナルアーチ	■セガ	660
5	ダンクドリーム'95	■データイースト	476

OTHERS



1　ステークスウィナー　■ザウルス　1780

馬が流行っている昨今、このゲームの人気の理由が分かる気がします。

2	ナムコ　クラシックコレクションVol.1	■ナムコ	1572
3	サンドアール	■セガ	1431
4	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	■コナミ	1335
5	パズルボブル2	■タイトー	1263

RACING



1　レイブレーサー　■ナムコ　3422

Windowsに移植されることが決定した『レイブ〜』。Mac版は出ないのかな？

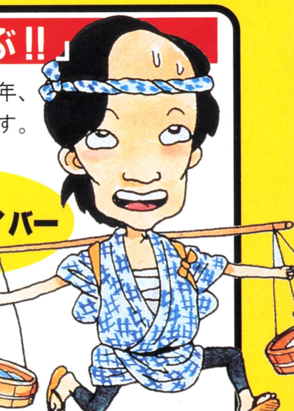
2	ダートダッシュ	■ナムコ	2634
3	セガラリー・チャンピオンシップ	■セガ	1621
4	エースドライバー	■ナムコ	1048
5	サイバーサイクルズ	■ナムコ	905

やぶそばんの「これで遊ぶ!!」

今月は、ナムコの『エースドライバー』。去年、遊IIがイベントをやった忘れられないゲームです。う〜ん、PSに移植されないかな…。お願い。



エースドライバー



◀「レイブ〜」とはまた違った感覚が楽しいです。動くシートも◎!!

ただいま稼動中!!!
[ゲーセン大好き人間へ]
アーケード総合 20 Hot

5位の『バーチャロン』が気になります。これからグイグイ上がってくる予感がします!!

1 鉄　拳2

■格闘アクション■ナムコ

今月号で本誌での攻略が終わるこのゲーム。最終回にふさわしく(?)、空中連続技を紹介しています。しかも全23キャラ分! 読んどきましょうよ、勝つためにね。

4335

前回　1
前々回 1



2 ファイティング バイパーズ

■格闘アクション■セガ

浮かされると、とっさにやってしまうボタン3つ押し。これは、状況をよく見てやらないとダメ。下手にやると、かえって不利な状況に陥ることがあるのだ。

3678

前回　2
前々回 3



3 バーチャファイター2(.1)

■格闘アクション■セガ

編集部では、連日のように大会が行われている(サターン版だけどね)。優勝回数ともに2回のゴモラと浦ボキが、今のところ最強。トラッキー? 問題外っすわ!

3551

前回　3
前々回 2



4 レイブレーサー

■カーレーシング■ナムコ

デモなどに出てくる、あの女の子。もうそろそろ、これのコスプレが出てきそうな気配。う〜ん、個人的な意見で申し訳ないが、今注目してるコスプレはそれです。

3422

前回　4
前々回 5



5 電脳戦機 バーチャロン

■3Dシューティング■セガ

はたから見てると、何が起こっているのか分からないけど、一度プレイするとやっぱりハマってしまいます。とくにガンダム世代の人、たまんないっすよ、マジで。

2974

前回　-
前々回 -



順位	タイトル	前回	前々回	ジャンル・メーカー	ポイント
6	リアルバウト餓狼伝説	-	-	■格闘アクション■エス・エヌ・ケイ	2753
7	バーチャコップ2	5	6	■3Dシューティング■セガ	2655
8	ダートダッシュ	-	-	■カーレーシング■ナムコ	2634
9	沙羅曼蛇2	-	-	■縦横シューティング■コナミ	2281
10	19XX	-	-	■縦シューティング■カプコン	2163
11	ストリートファイターZERO	8	9	■格闘アクション■カプコン	2002
12	バーチャストライカー	12	10	■サッカー■セガ	1921
13	ゲーム天国	9	12	■縦シューティング■ジャレコ	1900
14	マーヴル・スーパーヒーローズ	7	7	■格闘アクション■カプコン	1867
15	アルペンレーサー	13	13	■スキー■ナムコ	1833
16	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	11	4	■格闘アクション■エス・エヌ・ケイ	1806
17	ステークスウィナー	15	14	■競馬■ザウルス	1780
18	ザ・キング・オブ・ファイターズ '95	14	11	■格闘アクション■エス・エヌ・ケイ	1724
19	セガラリー・チャンピオンシップ	16	15	■カーレーシング■セガ	1621
20	ナムコ　クラシックコレクションVol.1	-	-	■シューティング他■ナムコ	1572

協力/ゲームセンターマリーン、アミューズメントパークギガス本厚木店、アミューズメントスペースジュピター武蔵境店、ゲームパーク江古田2F店 ※ランキングは各店のデータをもとに編集部独自に集計、制作したものです。

GAME ULTRA INFORMATION

第21回

AOUショー終了。新作続々

［大型筐体モノは¥200だったり、新作登場でついついコインを連続投入したりなんかして、もうサイフがたまらんです!! でも、もっともっと斬新で、新たなる試みが見たいワケです。］

セガといえば、アーケードゲームの研究開発部が、1研、2研、3研…というふうに分かれているのは、みなさんごぞんじのハズ。

そして、今回ご紹介するのが、『マンクスTT』で、ゲームファンだけでなく、バイクファンをもうならせ、『電脳戦機バーチャロン』で、従来のアーケードゲームファン以外のファンを開拓したことで記憶に新しいセガ第3AM研究開発部、通称3研の作品。

ちなみに、AOUショーに行った人なら、もうプレイしたことがあったりするかも。



▶簡単操作でデカスロンができるんだから、みんなでプレイするでしょ

SEGA SPORTS DecAthlete





◀ポリゴンで、いろんな視点がOK

MANX Super Bike



▲これが、1プレイヤー側の視点なのである!!



ARCADE［3研から10種競技ゲームが登場する!］

ST-Vに『デカスリート』

まず最初にご紹介さしあげるのは、セガサターンに近い業務用基板として有名なST—Vの新作（ということは、セガサターン移植を期待しても良いということだろうか!?）その名も『デカスリート』。

この『デカスリート』、気になる内容はというと、タイトルになっている、『デカスリート』のとおり、陸上競技のデカスロン（10種競技。100m走、走り幅跳び、砲丸投げ、走り高跳び、400m走、110mハードル走、円盤投げ、棒高跳び、槍投げ、1500m走を2日間に分けて行い、各種目の記録を点数化し、その得点を競い合うオリンピック正式種目）を題材にしたものなのだ。

特徴は、単純な操作で、誰でも気軽にスポーツゲームの醍醐味が味わえてしまうというもので、だからといって単調ではなく、奥が深いゲーム内容だというところがツボをおさえていて、また良し。

もちろん、ポリゴンを活かした臨場感あふれるカメラアングル、記録更新時、ファール判定時のリプレイ画面などなど演出面もいたれりつくせり。クォータービュー（ななめ上からの視点）や、至近距離からのショットなどTV中継のごとく華麗な映像構成にキミのハートはもうメロメロ。

とにかくボタン連打と、タイミングが勝負で、2人対戦可能とくれば熱くなれることうけあい!!

そうそう、ST—Vボードの性能を最大限に引き出す高解像度モードを採用しているとのことで、美麗なグラフィックスも約束!!

ARCADE［3研のガンシューティング］

モデル2『ガンブレード〜』

こちらは、モデル2のガンシューティングゲーム『ガンブレードニューヨーク』。

「ニューヨーク・マンハッタン島を武装テロリストの一団が占領した!! プレイヤーは攻撃ヘリコプターのガンナーとしてテロリストの集団を殲滅（せんめつ）しつつ国連本部奪回に向かう!!」

というのがストーリーで、各ステージはタイムズ・スクエア、5番街等、ニューヨークの街並みや建物をCGで細部にいたるまで再現されているとのこと。

筐体は50インチプロジェクターと、リアクション付のマシンガンの組み合わせというダイナミックなもの。さらに、マシンガンは弾切れなしの連射式で、もう何も考えずに撃ちまくれるのダ!!





登場で金欠必至!!



X TT Twin



ARCADE [通信対戦も可能ダ!!]

『マンクスTT』に2人用ツインタイプが登場だ!!

筐体がスライドするという独特の操作感覚が大好評だった『マンクスTT』(どんなふうに独特かは、実際にプレイしてもらわなきゃわかりません)。

そのツインタイプの筐体がこの度、満を持してリリース。

ちなみに、この『マンクスTT』は、ソフトウェア(ゲーム)を3研が開発して、ハードウェア(筐体)を4研が開発したという、2つの力が合わさって始めて実現したというものなのだ。

そこで、今回は4研の『マンクスTTツイン』筐体開発者に質問を試みたのだが、詳細は右にゆずるとして、この『〜ツイン』のことを、僭越(せんえつ)ながら説明つかまつるとすると、『〜デラックス』では未搭載だった通信対戦機能を搭載し、最大8人までの熱いバトルを繰り広げることが可能なのだ。

もちろん、リアビューとライダーズアイの視点切り替えもできるし、マフラー型ウーハーを搭載することにより、実車感覚のマシン後方から響きわたるエキゾートを実現。音声はワークスマシンからサンプリングしたものだ。

2台以上の『〜ツイン』筐体を通信対戦させている時に、空いているモニターは中継モードになるのでチェックしてみよう!



▲そして、こちらが2プレイヤー側の視点だ!!



GUNBLADE NY
Special Air Assault Force

▲とにかく敵を撃つという明快さがイイ!
◀なんか、取ってつけたような銃座が装甲薄そうで頼りないです。でも攻撃力は強そう!!

マンクスTTツインタイプ Q&A

Q. 開発スタート時の状況は?
『〜デラックス』筐体開発時より、ツイン筐体のイメージを固めていたのでスムーズにできました。

Q. 筐体の構造はどうなってるの?
ゆったりとプレイできるように、スペースを確保し、なおかつ搬入時にモニター部が開閉でき、幅が狭くできるようになっています。

Q. プレイヤーにはどのように楽しんでもらいたいのでしょう?
友達と通信プレイをして欲しいです。もちろん足はステップに!

Q. いちばん苦労した点は?
バイク傾斜時のスプリングの反発力の強さ。誰にでもプレイしてもらえるように設定しているので、『〜デラックス』をやりこんだ人には、簡単に感じられるかも。

Q. 仕事するとき、念頭においていることは何でしょうか?
もちろん、安全性と耐久性です。

Q. 御社の筐体の特色は?
体感です。全盛の頃より、体感ものが減り映像が主流になっていますがこれからは、どんどん出していくことになると、個人的には思っていますね。

Q. 御社の筐体で、いちばん注目しているものと、その理由は?
『マンクスTTデラックス』。体感プレイが楽しいです。

Q. 他社の筐体で、いちばん注目しているものと、その理由は?
主にナムコ製品。ソフトと筐体のバランスが、練られています。

Q. アーケードゲームで筐体が果たす役割とはなんでしょうか?
空間です。

Q. 筐体制作側から、ゲームソフト開発側へメッセージはありますか?
良くも悪くもソフトの内容によって、筐体の評価はわかれます。筐体に乗っているだけで楽しいものはなかなか作れないのです。

Q. 今後の目標は何ですか?
今までにない動きを、あらゆるジャンルにおいて検討することです。

Q. 筐体はどう進化していくか?
映像の進化だけでなく、体感が主流になると思います。

SEGASATURN [セガとSNKが新しいソフトのカタチを提案する!!]

これがCD-ROMソフトの切り札に!?

CD-ROMのソフトは、作る時の材料費もかからないし、プレスできるので時間もかからないことがあって、ROMカセットのソフトより価格が安いのが魅力。

でも、あのローディング時間がどうしても克服できない弱点。どんなにCD-ROMが速くなったとしても、アクセスタイムをゼロにすることはできない。

しかし、セガサターン版『ザ・キング・オブ・ファイターズ'95』はこの問題に挑戦。CD-ROMと従来のROMを組み合わせで快適な環境を提供するのだ!!



▲3月28日発売。今後このタイプのソフトが増える!?



COMPUTER [今、話題のCD-ROMマガジン!!]

「キュリオシティ」に2研登場!!

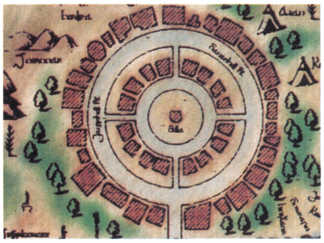
「キュリオシティ」はウィンドウズが動作するパソコンと、マッキントッシュを対象とした季刊のCD-ROMマガジン。

創刊号が95年の10月20日に、Vol. 2が1月20日に発売され、次号Vol. 3が4月20日に発売される予定で、お値段の方は各¥1,500。

内容を、おおまかに説明すると、情報や簡単なゲームがあったり、通信で買い物ができたりと、キュリオシティという都市を歩きまわることによって、いろいろなことができてしまう。

そこで、なんでセガ2研なのかというと、「キュリオシティVol. 2」に潜入セガAM2研と銘打って、『バーチャファイター2』に関するインタビューをした模様が、ちょっとした動画と、ちょっとした音声で紹介されているというワケ。『バーチャファイター3』に関して、インタビュアーから「リオン強くして下さいね」なんて要望も。





▲マップ上部の円形。時計で6時が2研の場所

COMPUTER [インターネットにホームページ!!]

SNKホームページ出現!!



▲これがホームページの「表紙」の画面なのだ!!

この度、みんな知ってる使ってる（?）インターネットのホームページをSNKが開設した。

イベントや、新製品情報、ゲームの裏技紹介や、はたまたユーザーのみなさまからのお便りやイラストコーナーまで内容充実。アクセスは、下記へどうぞ!!

SHOP [広島に行けないアナタの為の通販方法!!]

ぷよぷよグッズを通販で入手!!

『ぷよぷよ』シリーズでおなじみの、コンパイルのおひざもと広島にある「ぷよぷよ本舗」。

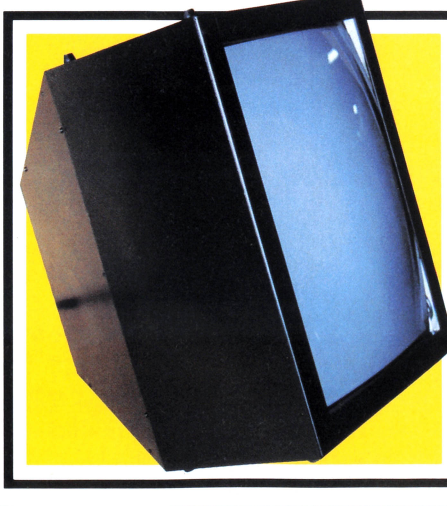
その商品が通信販売でも入手できることを知っているだろうか。とりあえず下記に電話して通販カタログを郵送してもらおう。



◀ぷよまんも通販で買えてしまうのだ!! まだ食してないならこの機会を活かせ!!

◀カーバンクルまんじゅうもイイ。

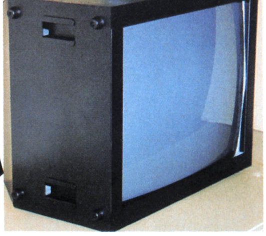
[商品カタログ問合せ／082-263-6165]



◀このように角度(約65度)をつけた斜め置きが可能で、視認性も良好になる

GOODS [縦横画面対応で角度もつけられる25インチモニターだ!!]

キョーワ インターナショナルの新製品!!



▲もちろん普通の角度で設置もできる

基板屋の老舗として有名なキョーワ インターナショナルから、ちょっと変わったモニターが登場!!

このモニターどんなところが変わっているのかというと、写真で見てもらえれば分かるように、モニターボックスの背中の部分に角度がつけてあり、垂直にだけでなく、画面に角度をつけて設置することが可能なのだ。

シューティングゲームをする時など、画面を縦にして斜めに置けば、快適にプレイできそう。

もちろん、25インチモニターはアップライト筐体にも多く使われているナナオ製。RGB入力は15ピンと21ピンをサポート。15KHz、24KHzの切り換えを含む各種調整は、スチール製キャビネットの外部から可能だぞ!!

http://www.neogeo.co.jp

GAME GEAR［対戦ケーブルとキッズギアのセットも同時発売だ！］

『バーチャファイターMini』がゲームギアに登場！ 対戦が熱い





▲これが新しいデザインになったキッズギアだ　その名も鉄山ギアかな!?

セガからゲームギア用の新作ソフト『バーチャファイターMini』が発売になるぞ。ゲームギア本体も新しいデザインになり、その名もキッズギア！　そのキッズギアと対戦ケーブルとソフトがセットになった『キッズギア　バーチャファイターMini』も同時発売で価格は￥14,800。『バーチャファイターMini』のソフトだけなら￥4,800だ！　気になる発売日の方は3月29日に決定したぞ。

ゲーム内容は2D対戦格闘ゲームで、登場キャラはアキラ、ジャッキー、サラ、パイ、ラウ、カゲ、ウルフ、デュラルの8人だ。

タイトルが『バーチャファイターMini』というだけあって、熱いのはやっぱり対戦！　対戦ケーブルをつないで友達同士でガンガン対戦して遊ぼう。そのうち『バーチャファイターMini』のゲーム大会が開かれれば嬉しいよね。うーん楽しみ！　セガさん宜しくお願いします（笑）

というわけでこの『バーチャファイターMini』、期待度120％で96年最高のソフトまちがいなしだ！

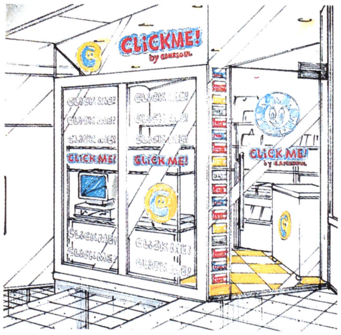




▶アニメのストーリーにそったゲーム展開でビジュアルシーンも挿入されるとのこと!!

SHOP［新宿ミロードモザイク坂に新展開なのだ!!］

CLiCK ME! byGAMESOUL登場!!



▲これはイメージイラスト。こんなカマエになる!!

ゲームキャラクター関連グッズの専門店として、このコーナーでも何度か紹介しているゲイムソウルに、姉妹店「クリックミーbyゲイムソウル」が登場。場所は、小田急新宿ミロードモザイク坂で、ラインナップは中高生から20代前半の女性を対象にしているとのこと。今まで「ゲイムソウルにもっとカワイイグッズがあればいいのに…」って思っていた人は行ってみてはいかが？

ARCADE［イラスト好きはみんな神保町に集結だ！］

ビッキーズでイラスト対決！

ゲームセンターのイベントというとお約束なのがゲーム大会。そのマンネリ化を打ち破る斬新なイベントをゲームセンタービッキーズが開催しちゃうぞ！

イベントの内容は、それぞれのゲーセンがお客さんからイラストを募集し、その集まったイラストでゲームセンター同士対決をするというもの。店長の前田さんは「対戦相手になるゲームセンターは未定なので、ただいま募集中です」とのこと。イラスト好きは参加だー！







◀ビッキーズ店内には、全国のみなさんに描いて送ってもらったイラストがたくさん掲示してあり、イラストを受け付けるポストも置いてある。イラストは随時募集中！

ETC.［TVゲーム世代をターゲットに広告展開!?］

「バザールファイター」原宿に出現する!!

独特な表現センスを持つ広告展開で、一部でとてつもなく高い評価を得ているラフォーレ原宿が、今度はTVゲーム感覚のバザール広告を発表して話題を集めた。『グランバザールは、勝負だ』をコンセプトに制作されたこのCGポスターは、JR原宿駅では掲出初日の午前中に盗まれたほどの人気ぶり（笑）。館内掲出分も引く手あまたのこのポスターを、読者のみんなにプレゼントするぞ。詳しくはP80を見てね。

▶ポスターだけでも14種類の絵柄が制作されたのだ
▼ここがラフォーレ原宿。今後の広告展開にも注目！





～制作者からのコメント～

「今回はターゲットである若い客層へのアピールを考えた結果、こういった形になりました。ゲームソフトの広告以外で、ここまでゲームのヴィジュアルを意識した広告展開は今までなかったので、面白いのでは…と考えたわけです。
あえて最先端CGにはこだわらず、すべてMACで制作しました。現在ゲーム機で触れている感覚を出すようにしたのがポイントですね」



▲CG制作者の谷田一郎氏は、セガサターン版『すすめバカボンズ』等の制作も手掛けている

※ビッキーズへのイラストは「東京都中央区銀座8－15－10　ダイヤハイツ301　前田裕司」までお願いします。

PLAYSTATION [３月29日に発売日が決定した！]

PS版『鉄拳2』の新着CGを大公開っ!!

前作『鉄拳』に引き続いて、今回の『鉄拳２』にもプレイステーション版オリジナルのオープニングデモがある、ということは先月号でも紹介したよね。

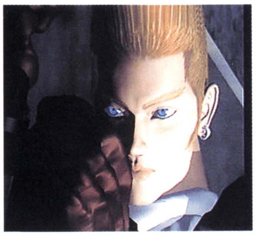
そこで使用される新作CGが本誌編集部に到着したぞ。今回紹介できるのは、ポール、吉光、そしてロウの３キャラのシーンだ。それぞれのシーンを順に解説していくことにしよう。

①ポール…グローブをつけて、愛用のバイクにまたがるシーン。

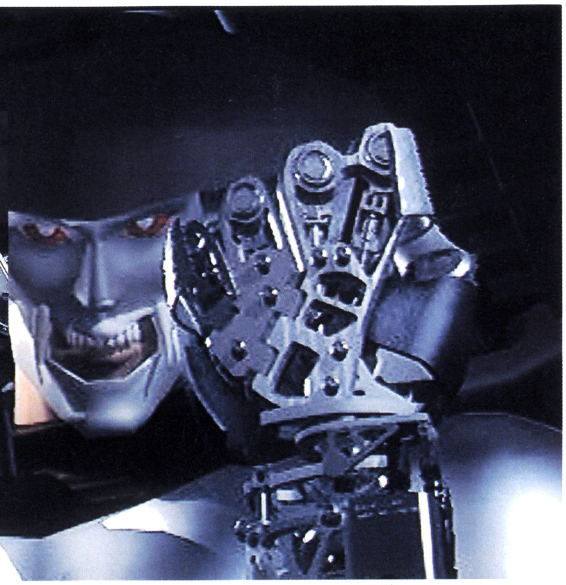
②吉光…科学者ボスコノビッチにつけてもらった義手をチェックするシーン。彼を救出するために、吉光は今回の戦いに参加する。

③ロウ…道場で精神統一し、新たなる戦いに臨むシーン。

また、このオープニングデモの始めには、前大会で一八に谷底に突き落とされた平八が、谷底からはい上がってくるシーンが入る予定らしい。また、絵のほうが完成していなくて非常に残念！




▲このまま前作のオープニングに続く（笑）



▲「永久機関」で作動するという設定の吉光の義手。すでに我々の常識の範疇を越えまくっている！




▲ちなみに後ろに引っ掛かっているのは前作の１Pコスチュームだ。さりげなく芸が細かい



▲もちろん平八もしっかり使えるぞ～!!



▲準も今となってはおなじみのキャラだね！



▲これが「チームバトルモード」のセレクト画面だ。さあ、どいつを組ませる？

5つの新モードが追加された!!

1 **最強のチームを作れ！(チームバトルモード)**
［好きなキャラを選択して、最大８名までのチームを構成。相手チームと負け抜けで勝ち抜き戦をするモード。コンピューター相手の１Pプレイだけではなく、対人戦プレイもOKなのだ。］

2 **10連コンボの練習だ！(プラクティスモード)**
［無抵抗のコンピューター側キャラに、自由に技をたたき込むことができるモード。倒しても倒しても自動的に起き上がってくるので、何度も高等テクニックを練習したいときには最適だね。］

3 **ひたすらに対戦大会！(VSモード)**
［前作に引き続いて登場の、対戦野郎御用達モード。それぞれの対戦レベルに合わせてハンディキャップをつけることができるぞ。あとはもう楽しい対戦大会に突入だ。納得いくまで、心ゆくまでどうぞ。］

4 **最後まで生き残れ！(サバイバルモード)**
［手持ちの体力ゲージは一本だけで、勝っても体力は回復しない。そんな状況下で対戦相手と１ラウンド制で闘い、相手のキャラを何人倒せるかを競うモード。サバイバルの名はダテではない。］

5 **最速クリアを目指せ！(タイムアタックモード)**
［最終ボスまでの10人の敵を何秒で倒せるか。最速クリアを目指すキミへの公式タイムアタックモード。難易度、ラウンドタイム、ラウンド数など、設定された同条件下で競い合え。］

さて、プレイステーション版『鉄拳２』といったら、気になるのが電源投入直後のロード時間に遊べるミニゲームについて。

前作では「ノーコンティニュー・クリアでデビルカズヤが選べるようになる」って仕掛けがあったけど、今回はゲーム自体入るか未定の様子。入ることを祈ろう！

入るとしたら、今度は何のゲームかな？　いきなり新作『ソウルエッジ』で遊べたり…しないか。

※画面は開発中のものです

PLAYSTATION［2月9日についに発売されたぞ！］

『ナムコミュージアムVOL.2』発売!!

ナムコファンの皆様おまたせ！『ナムコミュージアムVOL. 2』がついに発売になりました。

今回は通常版の他に、ボリュームコントローラと収録ゲームのポップ5種類が入った限定版も同時発売。特にポップは現在全て入手不可能となっているので、ファンには涙ものの、アイテムになりそう。もう一つのボリュームコントローラ、こちら側の方は、『キューティQ』対応のコントローラで、最高に使いやすくなってるぞ！

今後も対応のゲームが収録されていきそうなのでここで限定版を買っておいた方が絶対にお得なのだ！





▲ジャケットを見てみると妙な事に気がつかないかな？　VOL. 1が「n」VOL. 2が「a」になっている。ということは…



▶これがボリュームコントローラ。シンプルなデザインだね

ボリューム
コントローラ付

namco®　左のロゴの様に、最低5本は発売になるのでは⁉



これが、限定版に入っている5種類のポップだ！

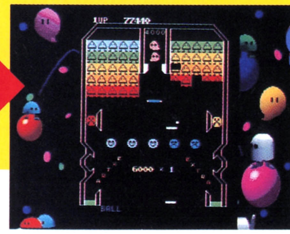
▲『ゼビウス』のポップは、2枚を組み合わせて1つのポップになる



▼こちらは『グロブダー』立体的なポップ

◀▲『ギャプラス』と『ドラゴンバスター』のポップだ

▶コミカルな『マッピー』のポップ





◀ボリュームコントローラ対応の『キューティQ』

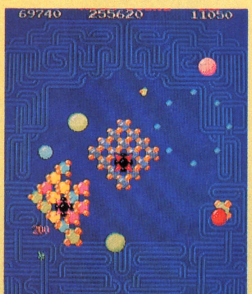
PLAYSTATION［収録されるゲームタイトルが全部決まったぞ！］

『〜VOL.3』が早くも発売決定だ！

『〜VOL. 2』が発売になったばかりで早くも『〜VOL. 3』の発売と収録されるゲームタイトルが発表になったぞ！　今回収録されるのは、『ドルアーガの塔』『フォゾン』『ポールポジションⅡ』『ディグダグ』『ギャラクシアン』『ミズパックマン』の6タイトル。このうち、『ミズパックマン』だけは海外で発売になったゲームなのだ。（今回写真が紹介できなくてゴメン！）　そして『〜VOL. 3』で一番の目玉が『ドルアーガの塔』完全移植！　今までこのゲームの家庭用への完全移植を望む声がとっても多かったので、ファンならずとも注目の1本になりそう。しかしここまでくると、『〜VOL. 4』以降も楽しみだね！



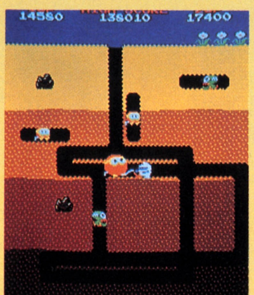
ドルアーガの塔



フォゾン



ポールポジションⅡ



ディグダグ



ギャラクシアン



▲ミス・スーチーパイの有本梨香ちゃん（中央）。コスプレで活躍！

今月の収穫!!

いやぁ今回からGUIが増員されて、小生を入れて3人体制。内容充実満員御礼焼肉定食のウハウハで行きますんでよろしく！（スケルトン櫛渕）

ムヒョッ！　GUIザコ戦闘員（その1）の落合でございますよ。先日行われた『スーチーパイ・コスプレ初め1996』の取材で、ナイスなフォトをゲットしてきました(←国語の先生に怒られそうだネ♥)。このイベントの様子は、2月21日発売の『クリアー・ザ・スーチーパイ』（日本コロムビア/2,000円）にダイジェスト収録されてるぞ。早速ビデオ屋でチェックだー！（ムーチョ落合）

どーも初めまして入ったばかりの金子です。とりあえず色々と頑張りますんでひとつよろしくお願いします！（金子ポエゾウ）

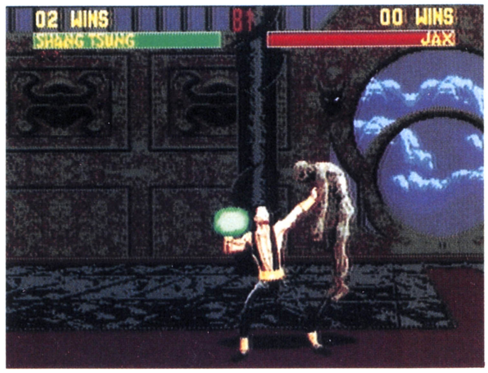




遊IIはゲームの映画化に注目する！

ゲームシネマパラダイス

数ある芸術の中で、最も娯楽性に富んでいるもの、それが映画。大作ともなれば、世界各国で公開され、億単位の人々が楽しむ。その映画の世界に、ゲームが登場することが多くなってきた。しかも最近では、ゲームそのものが映画化されている。そんな映画の世界に今月は注目。ゲームの映画化に迫ってみた！





芸術・娯楽・啓蒙・教育、映画は様々な側面を持っている。実写やアニメ、SFXなど表現手段もいろいろだ。音楽、美術など様々な芸術が集結し、制作されるこの映画、好きという人はいても嫌いという人はいないだろう。その映画の中に、ゲームが登場することがたびたびある。洋画、邦画問わず、数多くの映画でゲームを見ることができる。そして最近、登場するだけでは飽き足らなくなったのか、ゲームそのものが映画の題材として使われる様になってきた。これも洋画、邦画、両者にいえること。前者はSFXを駆使した実写映画であることが多く、後者はアニメであることが多い。ここでは、それらをゲームシネマと呼び、注目してみた。ゲームシネマとはいったいどんなものなのだろうか？


▲ゲームシネマの最新作「モータルコンバット」。次なるゲームシネマはどの作品なのだろうか…



モータリアンも納得の仕上がり！

遊IIライター陣が映画評論家になった気分でゲームシネマを斬る!!

モータルコンバット



主演・クリストファー・ランバート。監督・ポール・アンダーソン。1995年。アメリカ映画。上映時間101分。ギャガ・ヒューマックス共同配給。日本では、3月にとうとう公開される。

これぞ、ゲームシネマの見本とも言える秀作。制作スタッフや出演者の顔ぶれの中にも一流と呼べる人々が多数いる。凡百のゲームシネマと最も違うのは、純粋に映画として楽しめるところ。当たり前のようで、これが意外に難しい。ゲーム上の雰囲気や設定を壊さずに映像化するのは、至難の技。それをこの作品では、見事にクリアしている。そして、映画の為に構築された世界観を壊すことなく、ゲームの重要なファクターになっている"フェイタリティー"も

昔ゲームはゲームでしかなかった……

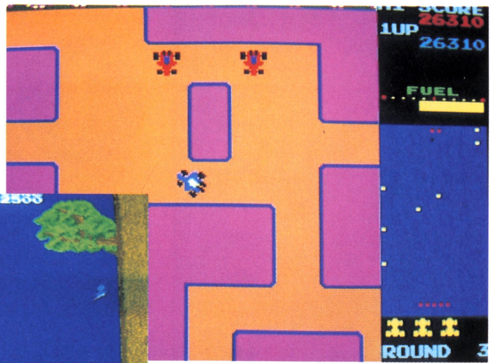
ゲームを映画に、なんて考えは微塵も存在しなかったゲーム創世期、ゲームは単にゲームでしかなかった。そのゲームの裏に、細かな設定などはなく、ゲーム自体の画面を通してプレイヤーとゲームが対峙していただけだったのだ。プレイヤー、そしてゲーム開発者、誰もがゲームを映画に、という考えを持っていず、持っていたとしてもそれは夢物語でしかなかった。当時はそれが当り前だった…。

攻略本はあったけど…

ゲームがゲームでしかなかった時代、ゲームの副産物として存在していたのは、そのゲームを紹介、攻略した攻略本だけだった。その攻略本が出る様になり、多少ゲームの背景となる設定などが表に出る様になった。しかし、それらはあくまでゲームのために存在する設定であり、プレイヤーはそれを見、想像するだけだった。







▲ゲームは、筐体のモニターを通じて、プレイヤーに語りかけてくるだけの存在だった…



それが漫画やアニメに！

ゲームをプレイする年齢層は幅広い。そして、その中には小学生ももちろん含まれる。そういった低年齢層に、当時の攻略本は内容が難解で、理解できなかった。そこに登場したのが、簡潔にゲームの情報を提供してくれる漫画、そしてテレビアニメだった。おそらく、その最初は漫画「ゲームセンターあらし」。この作品は、純粋にはゲームを漫画化したとは言えないが、初めて本格的にゲームを題材にした作品だった。その後、ファミコン・ブームと共に、数多くのゲームが漫画の題材となる。もちろんアニメも制作されていった。アーケードゲームのアニメとしては、おそらくコナミの『沙羅曼蛇』が最初だろう。この作品は、オリジナルビデオとして発売された（現在では廃盤）。テレビでも、SNKの『餓狼伝説』、カプコンの『ストリートファイターII V』、セガの『バーチャファイター』などが放送された（ている）。





▲キャラクターや物語が緻密になるにしたがって、ゲームがゲーム以外の分野にも進出。その最初が漫画であり、アニメであった…

元祖!?　ゲームセンターあらし

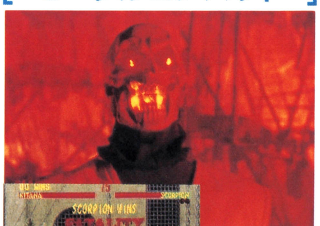


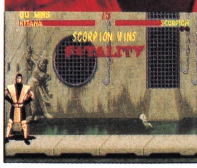
世界初(!?)のゲーム漫画「ゲームセンターあらし」。毎回最新ゲームが登場する他、攻略的な要素も含まれていた。登場するゲームはアーケードゲームだけではなく、ゲームウォッチからパソコンゲームまで多岐にわたっている。人気も凄まじく、キャラクター商品が制作され、テレビアニメも放送された。最近、文庫化された。

そして映画化、ハリウッド…

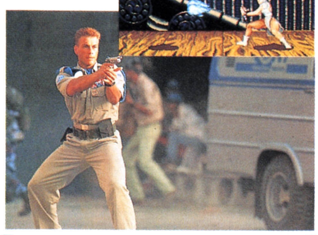
人気のあるものが、その分野だけではなく、他の分野にも飛び出していくというのは、もはや常識。ゲームも例外ではなく、漫画やアニメになったが、遂に映画化される様になった。ファミコン・ブーム時に、家庭用ゲームのいくつかが映画化されたが、アーケードゲームに関しては最近。94年に『ストリートファイターII』、『餓狼伝説』がアニメ映画として制作され、公開されたのだ。そして遂にゲームもハリウッド進出。最初は『スーパーマリオブラザーズ』だったが、アーケードゲームも『ストリートファイター』、『モータルコンバット』が制作され、全米公開され、成功を収めている。これからは、どんな作品が制作、公開されるのだろうか。今から楽しみだ。

[モータルコンバット]









[ストリートファイター]

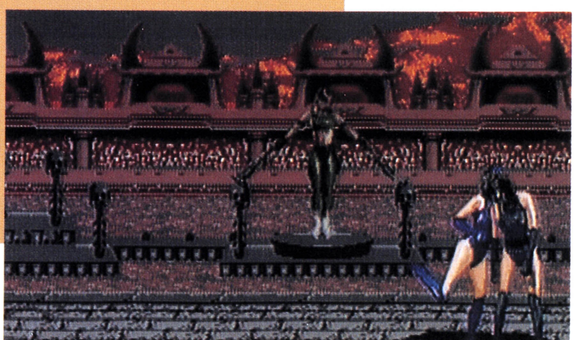
メディアミックス作品『未来忍者』なんてのも!!

ナムコの『未来忍者』というゲームをご存じだろうか？　ゲーム自体はオーソドックス(?)なアクションゲームだったが、このゲームには他のゲームとは異なる背景があった。それは、このゲームは同時に同名の映画が制作されていたということ。これも一つのゲームの映像化だ。



GameCinemaReview

見事に再現している。気になる配役も絶妙な味わいをもっていて、◎。クリストフ・"ハイランダー"・ランベール演じる雷神ライデンや、本物(?)ソックリのスコーピオンやサブ・ゼロ。どれもゲームのイメージを増幅こそすれ、損なうことは決してない。シャン・ツン役のケリー・ヒロユキ・タガワ(白竜じゃないよ)の強烈な個性も物語世界に厚みを加えている。また、特筆すべきは、各キャラの必殺技の表現！　サブ・ゼロのフリーズショットやスコーピオンのバトル・ハープーンのCGも見事だが、ジョニーのダイアモンドクラッシャーを効果的に使用している。"必滅の者の闘い"を劇場で観てくれ。(リン寺田)





遊Ⅱはゲームシネマを考察する!

ゲームシネマ。自分がプレイして楽しむゲームを映画にする難しさ、そして映画にしか存在しない楽しさ。ゲームシネマの実態に迫る

考察1 『モータルコンバット』の場合!!

カルト的な人気を得ているこのゲームをいかに映画化したのか…

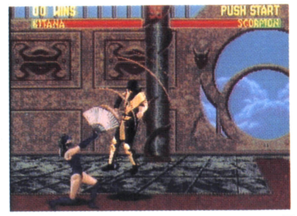
ゲーム本体のアメリカでの人気を考えれば、映画化されて当然、という印象もある『モータルコンバット』。それなりの収益が見込めると判断したのか、スタッフ、キャストともに豪華なラインナップになっている。主演のクリストファー・ランバートは、『ハイランダー／悪魔の戦士』などで有名。SFXを担当しているのは、ディズニー傘下のブエナビスタ・ビジュアル・エフェクツなどだ。

さて、肝心の内容だが、キャラクター、必殺技など、コアなファンでも納得のできるつくりになっている部分が多い。究極神拳の細かなディテールなども忠実に再現している。ストーリーは、映画オリジナルのものだが、『モータルコンバット』の雰囲気をよくとらえたものになっているので、違和感を感じることはない。CGを駆使した映像には、目の肥えたゲーマーたちも驚かされることだろう。

映画として観た場合でも、『モータルコンバット』の映画として観た場合でも、どっちでも楽しめるという理想的なゲームシネマだ。

全米興行収入
$67,651,657以上





［モータルコンバット・シリーズ］

アメリカで爆発的な人気を誇る実写ゲーム。現在『3』まで発表されている。日本では、家庭用ゲーム機で『II』まで楽しめる。個性的なキャラクターが数多く登場。過激な描写が多い究極神拳が楽しい。

サウンドトラックにも注目しろ!

アメリカでは、ビルボードのチャートで最高10位を記録した。ジャンルは、テクノ／ハードロック。アルバムの前半がテクノ、後半がハードロックという構成になっている。後半のハードロックは、エクストリーム・ミュージックが中心。アメリカで人気の過激な音楽が楽しめるぞ。

▶発売中。定価2,500円。発売元・ポリドール。規格番号POCD-1210





▲CGを駆使したSFX技術にも注目だ!



▲主演のクリストファー・ランバート。日本の洋酒のCMにも出演している。個性派俳優

GAGAコミュニケーションズ広報担当に聞く!

チェックポイントが沢山あるよ!!

「元々ゲームの人気も高く、各種イベントをからめた大々的な宣伝。そして、斬新なサウンドなどがアメリカで受け入れられたのがヒットの要因だと思うんですよ」

そう語るのは、ギャガ・コミュニケーションズの宣伝課の真崎紫都佳さん。

私自身は残念ながらゲーム版の『モータルコンバット』をプレイしたことは無いんですが、ゲームに関係なく、素晴らしい出来の映画だと思います。一押しなのは、ビデオクリップのようなテンポの良さとノリノリのサウンド！ そして、素晴らしいCGの数々ですね。普段、ゲームやアクションムービー系の作品を観に行かない、私と同世代の20代の女性なんかにも観て欲しいですね。日本では、原作のゲームの方の認知度がイマイチ低いようなので、ちょっと敬遠してしまう人もいるかもしれませんが、観て頂けばゼッタイおもしろいので、ぜひ観に来て頂きたい映画ですね!! また、ゲームをしたことのあるプレイヤーなら思わずニヤリとしてしまう様なチェックポイントが画面の随所に散りばめられています。是非みつけ出して下さい。登場するキャラクター達は本当に愛すべき人(!?)ばかりなので、思う存分ハマって下さい。



真崎紫都佳 氏

株式会社ギャガ・コミュニケーションズの宣伝課に勤め始めて10ヶ月のヤングレディ。今回、試写を観せていただいた女神様である。

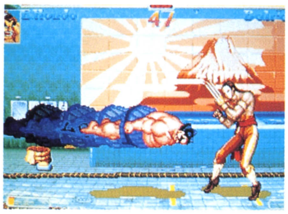


▲シャン・ツンに捕らわれた武闘家の魂が解放されるシーン。SFX技術が光るシーンだ!!



考察2 『ストリートファイター』の場合!!

世界各国で人気のあるこの対戦格闘ゲーム。どんな映画だったのか



[ストリートファイター・シリーズ]

今月号に掲載した『ストリートファイターZERO 2』が、シリーズ通算8作目。現在のゲームセンターで主流となっている対戦格闘ゲームの元祖的存在といえる。世界各国のキャラクターが登場。

総制作費
$40,000,000
日本での興行収入
¥250,000,000

アメリカでは、1994年のクリスマスシーズンに公開され、日本では1995年に公開された。アメリカで制作されたので、主人公はアメリカ人のガイル。そのガイルを、ジャン＝クロード・ヴァン・ダムが演じている。『アダムズファミリー』などで有名なラウル・ジュリアの遺作としても話題になった。

似ている? 登場キャラ
人それぞれで見え方は千差万別だ!



[ガイル] J=C・ヴァン・ダム

ゲーム中のキャラにはハッキリ言って似ていない。しかし、何か納得させてしまうものが。



[キャミィ] カイリー・ミノーグ

最初は違和感があるが、だんだん、その違和感が薄れ、キャミィに見えてくるから不思議。



[C・サワダ] 沢田謙也

映画オリジナルキャラ。似てる、似てないということではなく、妙な存在感が感じられる。

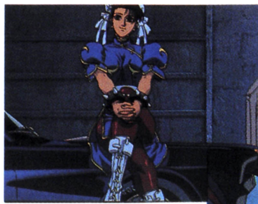




▲映画公開時に販売されるプログラム。『ストリートファイター』のそれには渡部浩弐氏も執筆

他にも数多くの有名俳優・女優が起用されている。ゲームファンにとってウレシイのは、ゲームに登場していたほとんどのキャラクターが映画にも登場することだろう。

『ストリートファイター』シリーズは、『II』がアニメ映画としても公開されている。洋画・邦画、どちらとも制作された稀な作品だ。





▲▶アニメ映画『ストリートファイターII』。『ストリートファイター』に比べると、ゲームに忠実な作り

考察3 S・マリオやダブルドラゴンは……?

日本ではあまり話題にならなかったが、他にもハリウッド制作のゲームシネマはある!

ハリウッドで制作されたゲームシネマとして、まず最初に思い浮かぶのは、『スーパーマリオブラザーズ』。アーケードゲームではないが、先駆者的な作品として心に留めておくべきだろう。キャストも豪華で、クッパ役にデニス・ホッパーを起用していたほどだ。

しかし、アメリカはともかく、日本ではあまり話題に上らないうちに、劇場公開は終了していた。

そして『ダブルドラゴン』。アメリカでは劇場公開されたが、日本ではビデオ発売に留まっている。ビデオも発売されないよりはマシだが、先に述べた『モータルコンバット』『ストリートファイター』の2作品と比較してしまうと、寂しく感じてしまうのは否めない。

考察4 アニメ映画の場合は…?

日本が世界に誇る技術を持つアニメーション。その技術を駆使し、制作されるゲームシネマとは…

テレビ、ビデオ、ゲームが映像化される表現手段として、当り前の様に使われているアニメ。そのアニメを使用して映画を制作しよう、と考えるというのは、当然のことだろう。先に述べた『ストリートファイターII』の他に、最近では『餓狼伝説』も映画化された。ゲームシネマへの早道といえる。



▲この『餓狼伝説』と『ストリートファイターII』は公開時期がほとんど同時期だった

『ストII』好きなら絶対楽しめる — GAME CINEMA REVIEW

ストリートファイター



主演・ジャン＝クロード・ヴァン・ダム。監督・スティーブン・デ・スーザ。94年。アメリカ映画。上映時間103分。ビデオはソニー・ピクチャーズエンタテインメントから発売されている。



映画としての出来は、素晴らしいと手放しで言える様なものではない。しかし、『ストリートファイターII』というゲームを知っている人ならば、楽しく観ることができるはず。特に楽しいのは、ザンギエフ。全世界ザンギエフそっくりさん選手権での優勝者とでもいうかの様な、そっくりさ加減。ちょっと頭が弱いところなども、とてもユーモラスなのだ。そして、バイソン将軍が川に仕掛けた機雷を爆発させるために使用するコントローラ、8方向レバー＋6つボタンという代物。どこかの基板屋さんに、シャドルー・コンパネという品名で作ってほしいと思ってしまった。配役の妙は、キャミィでも楽しめる。カイリー・ミノーグと聞いて、「えっ」と思ってしまうが、物語が進むにつれて、まったく違和感を感じなくなる。逆にとても似合っているとさえ思ってしまうのだ。純粋に映画として楽しむこともできるが、せっかく題材となっているゲームを知っているのだから、細かな遊びを楽しむ様に鑑賞しよう。そういえば、ベニー・ユキーデも出てるよ。(トラッキー高岡)



ゲームシネマの理想とは……？

ゲームが多方面のユーザーを獲得するにつれ、各メディアへの多角的な移植もなされている。そこで、ゲームシネマの理想を追求してみた

理想1 キャラクターが似ていること!!

キャラクター性に優れた作品ほど、ゲームであった時のイメージが大切

最近のゲームは、ジャンルを問わず魅力のあるキャラクターが登場する。そっくりな人を捜せとまでは言わないが、そのキャラのイメージにあった人が演じてもらいたい。この辺りは、人気漫画のアニメ化の時に、声優さんが慎重に選ばれるのと同じ。この時点で失敗してしまう作品も少なくない。



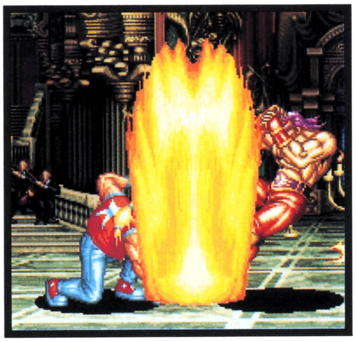
▲イメージという点では、文句無しの点数をあげることが出来る『ストリートファイター』のザンギエフ。もう、完璧です！



▲どう見ても同一のキャラとは思えないようなのは絶対ダメ。逆にそれが良かったということもある…

理想2 必殺技も忠実に再現すること!!

特に対戦格闘ゲームでは、必殺技が命。これが変だと一挙に興ざめ確定



▲ゲーム上よりパワーアップしているのも違和感があるけど、弱体化していた日には眼も当てられない

主に格闘ゲームに当てはまる条件だろうが、各キャラが使う必殺技が忠実に再現されていないと、ゲームが好きで映画を見に来た人には不満が残る結果になるだろう。例えば、『ストII』のリュウケンが使う波動拳が飛び道具ではなく、ただ強力なだけのパンチだったらどうだろう？　『龍虎の拳』の龍虎乱舞が、相手に馬乗りになって拳の乱打を叩きつけるだけの技だとしたら？　少々、極端な例だが出来る限り忠実に再現してあったほうが気持ち良いはず。多少、破天荒であってもゲームファンとしては、元のゲームに出来るだけ忠実な形でスクリーンに投影されて欲しいと思うはずだ。



▲『モータルコンバット』は、究極神拳に至るまで、忠実に再現している。ゲームファンなら思わずニヤリとする場面が続出!!

(株)エス・エヌ・ケイ広報に聞く！
舞のシャワーシーンは印象的(笑)



▲テリー、アンディ、ジョーに不知火舞の主人公格＋映画版のオリジナルキャラが大暴れだ!!

映画ならではの良さっていう点では、やっぱりTV版とは迫力が違うって所じゃないでしょうか。テリー達登場人物も格好良くって、充分満足しています。声優さんたちも、ゲーム版とはまた違った魅力を持った人ばかりで、とってもハマってたと思います。



中村昭夫　氏

株式会社エス・エヌ・ケイ東京支店広報課に勤める笑顔の素敵なナイスガイ。遊IIは、アッキーと呼んだり等、相当お世話になってる。

株式会社エス・エヌ・ケイ広報の中村昭夫氏は、そう語る。

『餓狼伝説』は、同社の人気シリーズの格闘対戦もの。最近出た『リアルバウト餓狼伝説』で、シリーズ第５作目。たくさんのファンを持ち、コスプレなどもよくされているだけに、制作にも気を使ったことだろう。

そうですね。映画の制作スタッフと、うちのスタッフとでの話し合いの場を作ったりして、ゲームで培ってきたイメージを壊さないようにはしたつもりです。

いままで、様々なゲーム作品をコミックやTVアニメ、映画などに移植してきたSNK。今後もそのような展開が果たしてあるのだろうか？

TVアニメ化したり、コミック化するなど、他のメディア化することによって、ファン層にも広がりが出来ました。とりあえず、予定は入ってませんが、機会があれば挑戦していきたいですね。



GAME CINEMA REVIEW

これってコメディ、アクション?
ダブルドラゴン



主演・ロバート・パトリック。監督・ジェームス・ユーキッチ。1994年。アメリカ映画。上映時間97分。日本では劇場未公開。ビデオはBMGビクターから発売されている。



この映画の見所。それは、ロバート・パトリックだ。このロバート・パトリックという役者さんは、あの『ターミネーター2』で、T-1000を演じていた人だ。その『ターミネーター2』以降どんな役をしているのか疑問だったが、この映画ではその『ターミネーター2』と同じ様に、地面と同化したりしている。ちなみにこの映画での役柄はシューコーだ。その他の役者さんも必見。10年ほど前の映画ファンは特に注目。まずマリアン役のアリッサ・ミラノ。アーノルド・シュワルツェネッガー主演の『コマンドー』でその娘役をやっていた子だ。そして、サトリという役を演じているジュリア・ニクソン。この人は、シルベスター・スタローン主演の『ランボー/怒りの脱出』で、ランボーに協力するベトナム人女性を演じていた。でも、映画の内容はイマイチ。アクション映画とし て楽しむというより、ゲームに登場するキャラク ターや間抜けなシーンを見て笑う、といった楽し みかたの方がイイ感じ。(トラッキー高岡)

理想3 ストーリーが忠実であること!!
登場するキャラクターの背景や設定なども非常に重要なポイントなのだ

ゲーム中には、ほとんど明らかにされない各キャラの設定なども、最近は緻密に作られている。これもキャラクター達の立派な魅力なのだ。故に映画化されたときに、元の設定と大きくかけ離れたものだと、不満が残る。逆に思い切り正反対の設定などを加えてみるのも面白いが、外すとファンの反感を買ったりして良い事無し。少なくともアウトラインくらいは、原作に忠実であってほしい。



▲家で待つ、病気の母親と腹をすかせた3人の弟の為に戦う事によって日々の糧を得るハニーってヤダ

理想4 BGMなども忠実であること!!
ゲーム中のBGMって、意外と耳に残っているものなので、重要なのだ

別に映画のテーマソングにゲームのときのBGMを使えって言っているわけではないが、挿入歌として入っているだけでも感動が違う。また、新たに書きおこす曲などもゲームの時のBGMを意識して、同路線の音楽で統一してもらいたい。あまりにもかけ離れた曲調の楽曲ばかりだと、観ているほうが歯がゆくてたまらない。音楽というのは、日頃意識する以上に重要な部分なのだ。また、音楽以外のSEなども気を使ってほしいところ。ツボを押さえた場所で、ゲーム版そのままのSEを使ったりすると非常にポイント高し!!



▲さあ、来るぞってなところでお馴染みの曲が流れなかったりすると、意外とがっかりするものよね!



◀サントラ盤などもちゃんと出して欲しい。意外と、こういうものの方が、純粋なゲームミュージックよりもはるかに入手困難だったりするんだよね

格闘ゲーム以外も映画にして欲しい!

SHOOTING [人間ドラマを加えれば…]

シューティング部分だけでは映画にならないので、人間ドラマをつけ加えれば難なく映画化出来るはず。事実、『スターファイター』というシューティング映画が84年に公開されている。



▲物語に幅を持たせ易いので作り易いかも…

SPORTS [これは無理無く作れる?]

スポーツゲームなら必殺技や、ゲームならではの特徴も案外少ないため、容易に作れるはず。ただ、特色を持たせるのが最も難しい。スタローンの『勝利への脱出』系がいいかもしれない。



▲ゲームタイトル毎の差別化はほとんど無理

PAZZULE [どうやって作るの?]

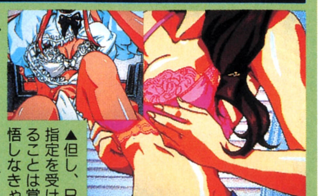
これについては、全く見当もつかない。こじつけでいくと『ヘル・レイザー』辺りでしょうか? 何れにしても、このジャンルを映画化するのは、無謀以外の何ものでも無い気がします。



▲『アタック・オブ・ザ・キラー・アニマル』

MAHJONG [これが一番無難です]

これなら簡単。要するに、『ポーキーズ』や『超能力学園Z』みたいなノリで行けば間違いないハズ。この路線のゲームならばキャラクター性もバッチリあるし、集客効果もあるハズだ。



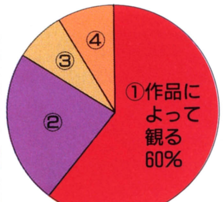
▲但し、R指定を受けることは覚悟しなきゃ



遊IIゲーム映画化計画始動！

ゲームの映像化に対して、プレイヤーはどう思っているのか。映画だけではなく、すべてのゲーム映像についてアンケートを実施した





Q1 ゲームを映像化した作品は観ますか

作品によっては観る、と答えた人が半数以上。観ないという人が思いの他多いことが印象的だ。

◀表中の①、②、③はそれぞれ、①観ない・②必ず観る・③その他、です。

Q2 ゲームを映像化した作品で好きなものは



これ以下4部門をすべて『ストリートファイター』シリーズが制覇。5位の『モータルコンバット』は期待値と考えて良いだろう。

1	ストリートファイターII（映画）
2	ストリートファイター（映画）
3	餓狼伝説（映画）
4	サムライスピリッツ（TV）
5	モータルコンバット（映画）

Q3 ゲームを映像化した作品で嫌いなものは



TVで放映されたものがほとんど、という傾向だ。その中に映画『餓狼伝説』がランクイン。好きな作品でも3位に入っていたが…。

1	ストリートファイターIIV（TV）
2	バーチャファイター（TV）
3	餓狼伝説（映画）
4	サムライスピリッツ（TV）
5	龍虎の拳（TV）

Q4 一番似合っていたキャストは誰ですか



ベスト5すべてが男性キャラクター。女性キャラクターに比べ、プレイヤーの考えていた通りの俳優、声優が起用されている様だ。5位のザンギエフは似すぎ。

1	ガイル	ジャン＝クロード・ヴァン・ダム 映画・ストリートファイター
2	テリー・ボガード	錦織一清 映画・餓狼伝説
3	アキラ	三木眞一郎 TV・バーチャファイター
4	リュウ	RYO TVCM・ストリートファイターII
5	ザンギエフ	アンドリュー・ブライアンスキー 映画・ストリートファイター

Q5 一番似合っていなかったキャストは



Q4とは違い、女性キャラクターの占める割合が高い。皆、女性キャラクターについては、相当な思い入れがあるようだ。1位の春麗は、ダントツだった。

1	春麗	ミンナ・ウェン 映画・ストリートファイター
2	アンディ・ボガード	難波圭一 映画・餓狼伝説
3	ベガ	ラウル・ジュリア 映画・ストリートファイター
4	ナコルル	千葉麗子 TV・サムライスピリッツ
5	ユリ	浜崎あゆみ TV・龍虎の拳

映画評論家に聞く！

ゲームも映画の原作の一つですね

『ストリートファイター』のパンフレットに原稿を執筆したわけですが、僕はそういったゲームの専門家ではないので、ジャン＝クロード・ヴァン・ダム主演のアクション映画として、原稿を書きました。『ストリートファイターII』というゲームがある、というのは知っていましたが、映画を見るまでは、プレイしたことはなかったですね。ゲームセンターに行くといっても、ドライブゲームとか『テトリス』などのパズルゲームをやるくらいですからねぇ。けど、雑誌の仕事でセガに行ってプレイした『ファンキーヘッドボクサーズ』は面白かったですね。僕、アニメ系の絵ってちょっとダメなんですよ。その点、『ファンキーヘッドボクサーズ』は、わりと実写に近くて好感が持てました。『モータルコンバット』はまだ観ていないんですよ。けど、近いうちに観ます。95年に公開された映画の中での『ストリートファイターII』の順位ですか？　そうですねぇ、20〜30位といったところですかねぇ。世紀の傑作とは言いませんけど、役者でも楽しめましたし、内容も楽しめるものでしたし。漫画でも小説でも、どんなものでも映画になりますから、ゲームも映画化されて当然でしょうね。



秋本鉄次　氏

映画評論家。数々の雑誌に連載を持つ。最も好きな映画は『ワイルドパンチ』。著書「日本個性派時代」（共著・キネマ旬報）他。



▲より実写に近いゲームが発表されれば、映画化も盛んに…?。可能性は高くなるだろう



[ゲームシネマ大アンケート]

Q6 今、一番映像化してほしいゲームは何ですか

やはりここでも対戦格闘ゲームは強い。そんな中、5位にランクインした『電脳戦機バーチャロン』の健闘が光る。アンケートを実施したのが、『バーチャロン』が登場し始めた時期だったためとも考えられるが…。

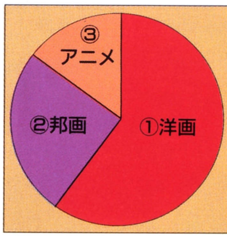


1	バーチャファイター2
2	鉄拳2
3	ヴァンパイア ハンター
4	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣
5	電脳戦機バーチャロン

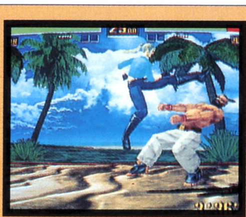


計画 『バーチャファイター』が映画になるなら…………

Q6の答えを受けて、『バーチャファイター2』についてアンケートを実施。プレイヤーはこんな映画を望んでいる



①洋画の中でも、香港映画と答える人が圧倒的に多かった。香港映画が持っているパワーに魅かれ、そして格闘技の本場ということで、そう答えた人が多かったのだろう。



キャスト、スタッフ、それらのすべてをプレイヤーの方に選んでいただいた。その結果は、右の表の様な結果となった。要注目!!

Q7 俳優、女優、監督、主題歌、音楽は誰に担当してほしいですか

アキラ	鈴木みのる
パイ	水野美紀
ラウ	スキャットマン・ジョン/塚本氏(AM2研)
ウルフ	スコット・スタイナー
ジェフリー	ウイリー・ウイリアムズ
カゲ	千葉真一
サラ	シャロン・ストーン
ジャッキー	ブラッド・ピット
シュン	ノリユキ・パット・モリタ
リオン	エドワード・ファーロング
監督	ツイ・ハーク
主題歌	光吉猛修
音楽	ハロルド・フォルターメイヤー



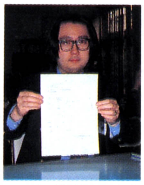


▲開発者の塚本氏(上)と音楽担当の光吉氏(下)というセガのお二人の名前も

[この結果を持ってセガAM2研に乗り込んだぞ……………!!]



▲アンケートの結果を手渡す瞬間。映画にしてほしいよぉぅ



▲これが結果です!



▲この結果を見ての感想をうかがったのだ!

AM2研!!パブリシティ担当中島さん登場!

「シャロン・ストーンは、ちょっと年齢が厳しいですね。実写で映画化ですか? アニメ版が好調なので、アニメでの映画化なども可能性はあると思います。または、『トイストーリー』の様なCGを使ったものも今後は主流になってくると思います。ゲームそのものの映画化より、バーチャジャンキーたちの生き様を題材にした映画も面白いんじゃないですか?」

総括!! ゲームシネマの今後は…………………………?

ゲームシネマ。この心地良い響きを無くしてはいけない。とりあえず、この3月に『モータルコンバット』が公開されるが、その後の予定は聞こえてこない。しかし、それはハリウッドに限ったことだろう。最近のゲームはキャラクター性が強い。こんな美味しいものが、放っておかれるわけがない。アニメという世界に誇る文化を持つ日本のメディアは、これからもゲームシネマを制作していくことだろう。となると、やはりハリウッドでも、映画を制作してほしい。そのためには、『ストリートファイターII』や『モータルコンバット』の様な世界的なヒット作が必要不可欠だろう。ゲームシネマは、ゲームがなければ制作されない。裏返していえば、素晴しいゲームならば、映画などに発展する可能性を秘めているということなるだろう。

可能性無限大だネ!!



今回の特集で気付いたのは、ゲームという世界の可能性の大きさについて。本当に無限大、といっていい程、スゴイものがあるよネ。今後どんな進化、変化をしていくのか楽しみだ。(プリンス増島)

素晴らしき核融合!



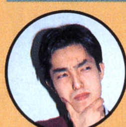
ゲーム、映画、そのどちらも好き。その2つが一緒になるのだから、素晴らしいものが出来ないわけがない。これからも、その素晴らしき核融合を繰り返していってもらいたい。(トラッキー高岡)

ゲームも成熟した?



本来、遊びでしかなかったゲームが映画の題材に選ばれるというのは、ゲーム自体が成長したということなのだろうか? そうだとしたら、ゲームを愛する者としてうれしい限りだ。(リン寺田)

世界も大事にしてね



「作品中の世界に感情移入する」というのも映画を観る楽しみのひとつ。ゲームを映画化する時にはキャラだけでなく、世界(背景)の再現にも力入れてほしいな。今後に期待してマス♥(ムーチョ落合)

どんどん映画にして



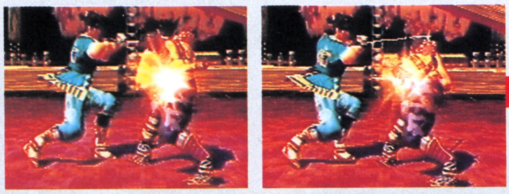
ゲームが映画になるっていうのは、いいこと。特にそれが好きなゲームだった日には、もう発狂もんでさぁ!まだまだゲームが原作の映画って少なすぎ。もっとあってもいいのに。(金子ポエゾウ)

これからもゲームシネマを作り続けてほしいっ!!



CHECK1 コンビネーションは途中でガード出来る!!

『ソウルエッジ』のキャラクターは、みんな強力なコンビネーションを持っている。しかし、いくつかの例外を除けば、ほとんど途中で（大抵は３発目）ガードをすることが出来る。１発目を喰らったからと言って、あきらめずにガードボタンを押しておこう。ただし、相手もそれを見越して、攻撃を上中下段に振ってくるはず。上段ガードにするか、下段ガードにするかは、相手の攻撃を見切るしかない。また、ガード以外にも軸ずらしや当て身技を使うことも出来る。余裕が出来たら、後者の方が理想的。上手く使えば、この一瞬でイニシアティブを奪い返すことだって可能なのだ。



▲１発目をカウンターで喰らわなければ、３発目以降でガードも可能だ!!

［喰らい］



▲カウンターでもない限り、ここでガードできる

［ガード］



▲安全にいくなら、固くガードをするのが良い

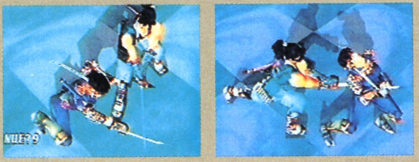
［軸ずらし］



▲軸ずらしから、即反撃が最も理想的な行動だ

途中で当て身だって出来ちゃうのだ!!

一部のキャラには、当て身技が装備されているので、軸ずらしの代わりに当て身を使うのも良い。効果的には魅せ技としての要素が強いが、自分の力量を相手に示すのにイイぞ。



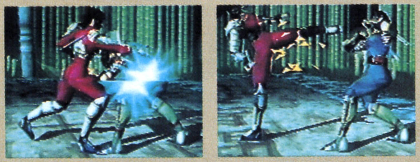
▲１～２発目を喰らっていても、最後に当て身で返せちゃう

CHECK2 しゃがんだままでも投げれるよー!!

『鉄拳２』の時にも出来た相手の上段コンビネーションをしゃがんで避けて、即投げるっていう戦法が、『ソウルエッジ』でもそのまま使える。これは、レバーを下に入れたままでも投げの操作を行うと、自動的にキャラが立ち上がって投げを行うためだ。これは、非常に重要。特に、コンビネーション技をガードされた時などは、相手はついつい投げてしまいたくなるもの。それをしゃがみで避けて、すかさずA+Gボタン連打。投げスカリポーズ中の無防備な相手を投げてしまおう。ただし、相手の行動をよく見ていないと、中段攻撃の餌食になってしまうので、その辺りはお互いの読み合い勝負になるぞ。

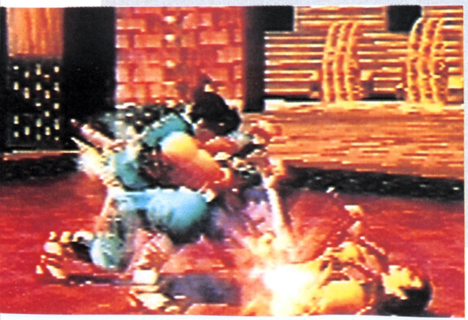
上段コンビネーションは要注意――!!

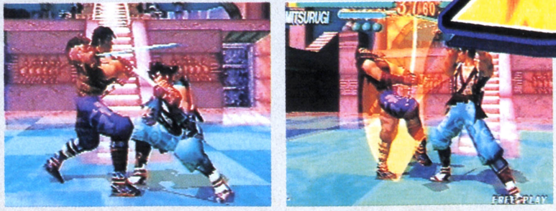
コンビネーション技の最後が上段で終わる技は、注意が必要だ。しゃがんで避けられて、投げを喰らってしまう可能性があるからだ。相手が十分反応出来る状態で出すのは危険!!



▲相手のガード硬直が無い分、中段技より危険!!

［ソウルエッジ］ SOUL EDGE





▲しゃがみからの投げを効果的に使われると、気軽にコンボが出せなくなるぞ

目指せ1Coinクリア

遂に本格３Ｄ剣劇の登場!! 美しく弧を描く剣の光跡が敵を斬り裂く快感をすでに体験したかな？　まだなら今回の攻略をよく読んで、最寄りのゲーセンに走れ。伝説の剣が君を待ってる!!



▲相手の体力がクリティカル１発で無くなる状況で使えば、流れるような動作で相手を斬りまくってくれる。出るのが比較的遅いので、使い所は要注意だ!!

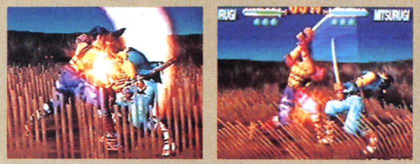
第2回 3DCG剣術格闘徹底指南!!

CHECK3 クリティカル・エッジはトドメに使うのだ!!

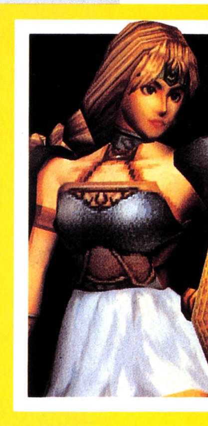
A＋B＋Kボタン同時押しと言うお手軽な操作で出る、クリティカルエッジ。１発目が当たれば、最後の１発目まで連続で入る最終奥義的な技なのだが、いくつかの注意点がある。まず、これを使用するとガード耐久力を４割近く消費してしまうということ。先月号でお伝えした通り、ガード耐久力が０になると、自分の武器が弾き飛ばされてしまう。使い所を誤ると、自分が窮地に陥ってしまうのだ。また、もう１つの注意点は、相手の体力が多い状態ではA＋B＋Kを同時押ししただけでは、クリティカルエッジが最後まで出ないということ。どのキャラも最後のキメの１発が格好良く、ダウン技なので、途中までしか出ないと相手はダウンしないので、反撃されてしまう可能性もあるのだ。しかも自分のガード耐久力も減るので、その後の展開が厳しくなる。ハイリスク・ハイリターンな技というわけだ。また、出るのが遅いため、始動動作を潰されることが多く、あまり密着間合いで使わないほうがよい。お互い、手を出したくなる中間間合いで使うのが効果的だろう。以上の結果から、クリティカルエッジを使う最良の時は、相手の体力が残り３割程度になった時が１番良い。この位の体力なら、クリティカルエッジで倒す事が出来るし、ラウンドが変われば、ガード耐久力は回復しているからだ。

わざと途中で止めるのも１つの手だ!!

クリティカルエッジ１発でやられるかどうかの瀬戸際で使うのも手だ。相手も１本取られると思って気を抜いているので、そこに続けてコンビネーション技を叩き込んでやろう。



▲途中で止まったら、すかさず続けてコンビネーションだ!!





▲クリティカルエッジでフィニッシュすれば、気分爽快！　出来るだけ狙いたい!!

CHECK4 軸ずらし攻撃を有効に使おう!!

⇩⇩や⇩⇧で相手との軸をずらす事が出来る〝軸ずらし〟。相手のコンビネーション技中にも行えるというのは、前に書いた通り。軸ずらし直後に何らかの攻撃ボタンを押すと、軸ずらし攻撃を出す事ができる。これは、３種類あるのだが、最も使えるのは、Aボタン。攻撃判定が中段でしかもダウン技なのだ。Kは、下段判定だがダウンしないためにあまり多用しなくても良さそう。また、軸をずらしてから一拍置いて、通常のコンビネーション技を叩き込んだり、相手のコンビネーションの早い内に軸をずらし、後ろ投げを叩き込むのも有効。有効というより、屈辱的で非常にイイ感じなのだ（笑）。





▲相手のコンボを避け…

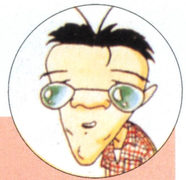
▲Aボタンだけは、ダウン技。多用すべし!!

▲Kボタンは下段技。たまに使うと効果的!!

▲Bボタンも中段だけど、あまり意味ナシ!?

各キャラクターの対戦術は次ページから

エアー古山の「これで最強宣言」





こいつで決まり 最強の座はこのボルドだ

ボルドは、御剣やソフィーティアみたいに、簡単に出せる連続技を持っているわけでもなく、ジークフリートやロックといった大技を主体としたキャラでもない。ボルドとは、確実な攻撃を要求されるキャラなのだ。

確実な攻撃とは、相手の攻撃を読み取りそのすきを突く攻撃。

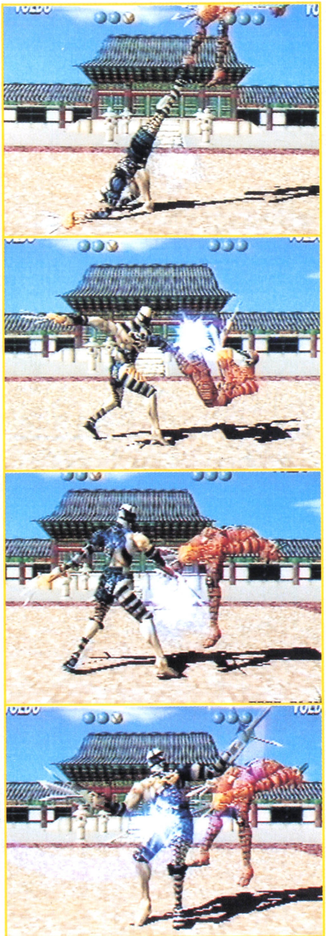
もともとソウルエッジでは、それが重要な働きをしている。特にボルドのようなキャラにおいては、それがもっと重要な役割を占めている。

ボルドのコンビネーション技は、ガードされたり、避けられたりされやすいが、当たってしまえば、ダメージはかなり大きなものなのだ。これを聞いてしまうと、ソウルエッジをとことん極めたい人達は、このボルドを使いたくなることでしょう。どうです？

もちろん、色物好きな人達のための技も数多くとり揃えているのが、このボルド。そう聞くと堪らないよね。



▲投げ技は、特に異色の極めつけ！



▲この連続技を使えば、場外を狙うのは簡単？いやいや、最強を語るには場外など無用なのだ

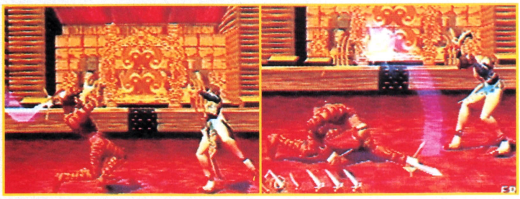
最強を自負する理由はここに有り

ボルドを最強に仕立て上げる技は、足技と軸ずらしからの攻撃にある。

足技は下段、中段そして↙Kでだす、浮かせ技。軸ずらしからは、主に相手の連続技を避けて、自分が背を向けた状態になるときにだせる、A+G, ↗Bの技だ。これらを駆使するだけでも、ゲーセンである程度の強さを発揮できるぞ。しかし、これだけでは他のキャラとに差は開かない。

もう一つの利点が、技の出が早くしかも動きに避けるようなモーションがついている技も多いので反撃を喰らいにくい点にあるのだ。

これは、相手に出す技が、見破られにくく出しやすいことを意味している。このことはミナというキャラにもいえるので、宿敵になるにちがいないだろう。ここで早くもライバル出現とはいわないが、そうなるであろうと思われるので、これから特に注意していくぞ。

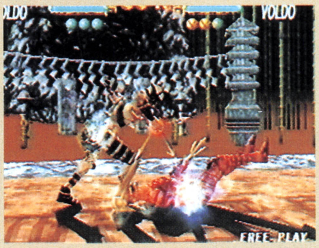


▲上手く使えば、相手の攻撃を避けれるぞ！

[追い打ちは↘+Bだ!!]

追い打ち攻撃の中で、跳ばずに出せる追い打ち攻撃がある。それが↘+Bなのだ。

相手が、すぐに起きあがれそうな、ダウンを奪える技などを使った時には、この追い打ち攻撃を使おう。



ボタンを連打すると、追い打ちの数も少し増えるので、ボタンを連打しながら使おう。こまめな動作が勝ちにつながるのだ。

▲相手が、近くの時はこれを使うといいぞ！

エアー古山推薦の技　浮かせてからの連続技に期待できるこの技

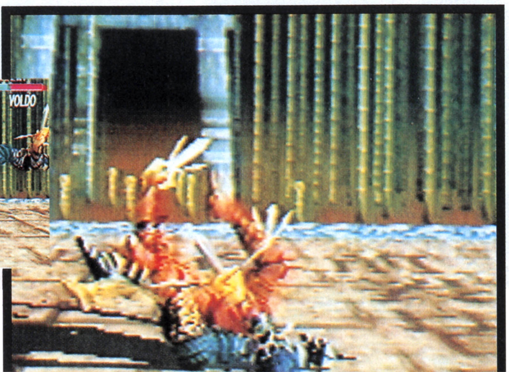
浮かせてからの連続技が、難しいソウルエッジにおいて簡単に空中連続技が楽しめるキャラが、ボルドなのだ。

様々な連続技を入れられる技として、↙Kがある。でかかりが早く他の足技と混ぜて出すとより効果的になる。出来るだけ相手を眩惑するのがポイント。

浮かせてから決める技としては、AABがいい。この後に大ジャンプのダウン攻撃を仕掛ければ、かなりの大ダメージを与えることができるのだ。

また、起き上がりを狙い⇩BBの連続技を重ねておいても効果的だぞ。とにかく、浮かせるのはボルドが一番。





ロックアダムス



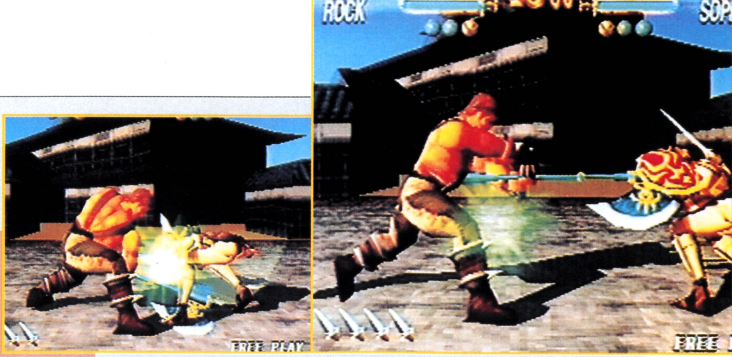
でかいキャラ＝遅い　でかいロックは早い

ロックは、いままでのゲームの世界観で養われた常識を少し変えてくれるキャラかもしれない。それは、でかいキャラ＝遅いという常識があてはまらないからだ。

技の出が早く、技をだした後の硬直も少ないために、でかいキャラでは珍しく素早い攻撃を繰り出せるのだ。

だからといって、でかいキャラ特有の力強さは、少しも欠けてはいないので、頼もしいキャラといえるのだ。

大振りする技はさすがに早いとはいえないが、リーチがそれを補っているのだ。とにかく遠近共に、強いといえることはたしかだぞ。



▲遠近共に使える技が、豊富でしかもパワーもあるのが魅力的。スピードだってあるぞ！

エアー古山のオススメ



▲オススメ技は、とにかく豊富で使えるぞ！

カウンターであたれば連続攻撃にもなる、↘KAの技。出たのがほとんど確認できない、A+B技。接近戦で役に立つ、⇦AAA。出るのが早い↙+K、などロックにはオススメしたい技が山ほどあるのだ。

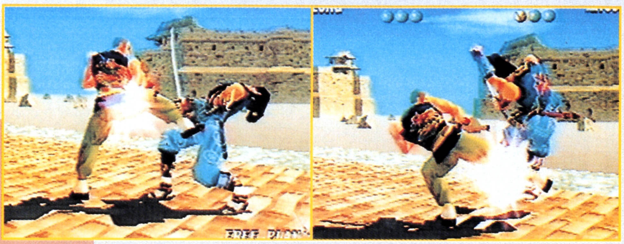
李龍



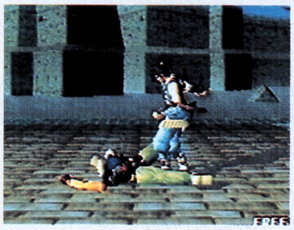
上下にゆさぶる攻撃　君ならどう使う！

李龍の攻撃は、瞬時に上下段に分かれる攻撃や下から上または逆に変化する技が多い。これをうまく使わないとリロンは苦しい戦いを強いられるだろう。

特に、連続で出る技は、その技と技の間にすきが生じているために避けられやすくなっているぞ。しかし、そんな技は数が少ないので、ここぞという時に使わないようにすればいいのだが、他にも難点がある。それは技がでた後の硬直が長いこと。この後に反撃を喰らいやすいので困ってしまうのだ。これは、これから先の課題となるので期待して攻略を待っていてほしい。


▲見事なまでの連続攻撃。これでスキと硬直の問題を解決すれば強くなれるはず！

エアー古山のオススメ


▲動きの変化が激しい李龍。そこが強いかも！

オススメしたい技は、出が早く上下にゆさぶれる技を何点か紹介しよう。⇩A⇧Bで出る技は下段から中段へ攻撃が変化する技。AA⇩KBの連続はKからBへの変化が見所となるぞ。とにかくお試しあれ！　なのだ。

ソフィーティア



蹴り技や剣技はどれをとっても強いぞ！

連続技の攻撃判定の変化や、強さの秘訣である動きの速さなどは申し分のない程良いキャラとなっているぞ。それを活かした攻撃に華麗な投げ技をプラスしていけば、もっと個性豊かなキャラができあがるだろう。全体のバランスは、良いので決して弱いキャラではない。連続技も途中から変化する技が、多いために相手に読まれにくく、それを利用した戦い方もできるからだ。それらについては今後どんどん調べていくので、楽しみにしていよう。できることならソフィーならではの複合技なんてものも造ってみるかもしれないぞ。


▲ソフィーの持つ盾。これは攻撃もすれば防御もする。剣が外れれば盾も外れるぞ！

エアー古山のオススメ


▲ポキポキ…。あ～！この音が懐かしい

ずばり、投げ技。ナムコお得意のポキポキと骨が折れるいい音が、付いているからだ。しかも、この投げ技は、コマンドを入力した後に⇩+A+B+Kでさらに投げを発展させる事が出来る。もうあなたは、投げの虜！

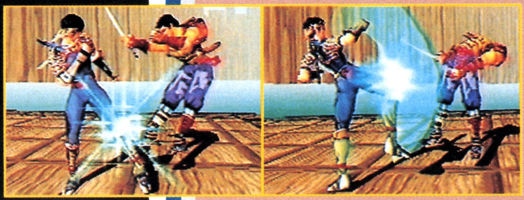
リン寺田の「貴様ら消えな…!!」





上中下段と変幻自在なコンビネーション

妖怪ハンター〝タキ〟は、忍者と言うこともあってか、ガード方向を惑わせるコンビネーション技が多数用意されている。この多彩なコンビネーションを相手に読まれないように使用していくのが主力になるだろう。また、返し技として使う技も豊富。AAAやBBBなどの手軽な返し技がガードされそうな時は、AA⇩KやBA⇩Kなどの3発目が下段ガードになる技を使っていくと効果的。相手が下段ガードを多用するようになってきたら、すかさずBBAKなどの中段攻撃系コンビネーションを使おう。起き上がり攻めに効果を発揮するのは、⇨⇨Bや⇘KKK。起き上がり攻撃を出さない相手には、⇩KKの撃誅などの下段攻撃コンビネーションが非常に効果的。転がり起き上がり中にもやられ判定は残っている。相手の起き上がりを呆然と待っていないで、ドンドン攻めまくっていこう。追い打ち攻撃より効果的!?



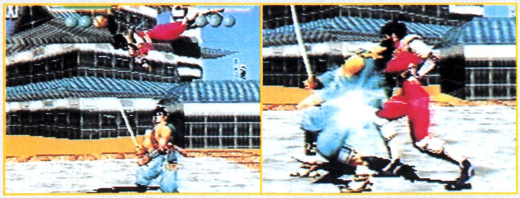
▲下段コンビネーションでダウンを狙おう!!



▲タキには、蹴り技専用の当て身技がある。相手のコンビネーションを上手く受けとめよう!!

華麗に待って、相手を翻弄せよ!!

忍者のタキには、相手を翻弄できるような特殊技が幾つかある。ここでは、それらの技を紹介してみよう。まずは、⇩⇘⇨+Bで出る疾風車。転がっている時は、全くの無防備なので、相手の意表をついて出さなければ無意味だ。軸ずらしなどから出していくのが効果的。また、⇨⇨A+Bで相手の頭上を飛び越してから使うというのもイイ感じかもしれない。疾風車がカウンターヒットした場合は、K入力を忘れずに。追い打ちの空中回し蹴りが出るぞ。他にも疾風車をガードしてから反撃しようとするタイプには、⇩⇘⇨+Kを使うことをお薦めする。これは、前転から足払いを出す技で、当然下段攻撃。これで、転ばせて起き上がりに⇨⇨Bや⇘KKKを重ねていこう。A+Kなども中間間合いで突然出していくと、いい。もし、相手を通り過ぎてしまったら、素早くGボタンで振り向こう。



▲相手の頭上を飛び越えて、バックを取って素早くコンボを叩き込むのだ!!

[追い打ちは⇘+Kだ!!]

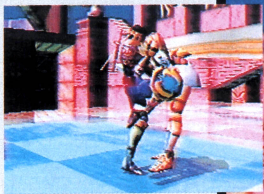
相手がダウンした時には、⇧+Pの追い打ちより、⇘+Kの追い打ちの方がお薦め。⇧+Pのホーミング性能はそんなに高くない。⇘+Kなら、攻撃判定も広い。ただし、連打は禁物。相手が素早く回復動作をしていた場合は、⇘+KKKに化けてしまうのだ。相手が起き上がり攻撃を出していた場合は、こちらの硬直中に反撃を喰らってしまうのだ。

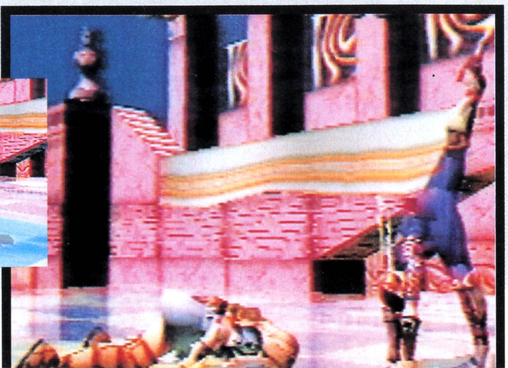


▲バック宙からのニーブレス(?)が身軽で良い

リン寺田推薦の技　硬直反撃はコマンド投げで美しく決めろ!!

タキのコマンド投げは、モーションも長く、結構屈辱的。⇩⇙⇦+B+Gと言うコマンドも相手の上段のコンビネーションをしゃがんで避けてから入力するのにも非常に適している。膝蹴りから、相手の肩に登って、高くジャンプして相手を踏みつけるというのも身軽なタキだからこその技だ。相手の大技をスカらせた後や、しゃがみで攻撃を避けた後など積極的に使っていきたい。フィニッシュで決めることが出来たら、リプレイ画面のカメラアングルをレバーで操作して、この技の美しいモーションを堪能しちゃいましょう。







ジークフリート

その長大なリーチを生かして戦っていけ

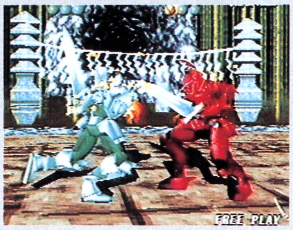
ジークの特徴は、なんと言ってもその長大なツヴァイハンダー・ファウスト。中間間合いでは、アーマーブレイカーや↘KKBなどを多用し、攻撃を中下段に振りまくろう。全然当たらない間合いで、BBと入力して、コンボ終了時の硬直を狙いにきた相手を⇨Bで突き刺してしまうのも効果的。この長大なリーチ故に、相手に懐に潜り込まれたら反撃の手段が無いと思っている人も多いかも知れないが、密着での⇩A+Gで投げとアップトスの自動2択が出来たり、⇦BABでヘッドバット3発という屈辱的な技を使うことも出来る。





▲ガード不能技は、ダウン攻撃として使う事もできる。相手をダウンさせたら、素早く入力

リン寺田のお薦め



▲これが当たったら、素早く⇦+Bを入力だ!!

結構、2Pキャラを選んでのヘッドバット3段なんかお薦めなんだけど、倒れないのでパス（笑）。↙+Bで出るアッパースイングをお薦めします。中段で早いし、当たったら⇦+Bを出す事によって相手を投げる固有技だ。



御剣平四郎

激強だからと言って作業にならないでね

流石は主人公、トップクラスの強さを誇っています。BBABで出る4段のコンビネーションを出して、ガードされたら、フォローの⇩KB。これだけでも慣れない相手なら楽勝出来てしまいます。とは言え、中級者にはだんだん通じなくなるかもしれません。途中で軸ずらしで逃げられて、反撃を喰らう可能性もあるからね。同キャラやソフィーが相手なら、当て身を喰らう可能性さえあります。そこで生きてくるのが、中間間合いでの下段攻撃。お薦めは、↙+Aの脛旋。姿勢を低くするため、軌道の高い攻撃をスカす事も出来る。





▲BBABなどのコンビネーション技がガードされた時のフォローや起き攻めにもってこい

リン寺田のオススメ



▲ちょっと、ゴルファーかダウンスイング系…

なんだかんだ言っても使える技な稲穂刈。コンビネーション技がガードされた時のフォローに、起き上がり攻めにと何かと便利。たとえガードされても、間合いが開くため反撃しづらい。欠点は、ちょっち格好悪いこと!?



成 美那

コンビネーションの多彩さが私の魅力よ

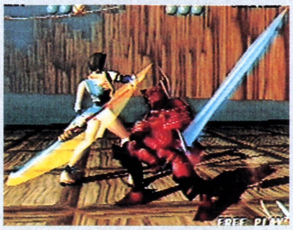
人気の出そうな外見と、特異な武器が魅力のソン・ミナ。長い武器を持っている割には、コンビネーション技主体のキャラだ。主に使うのはA⇨AAKと、その派生A⇨AA⇩Kだ。起き上がり攻めとしては、⇨⇨KKKがお薦め。中段蹴りだし、当てれば相手を吹っ飛ばすことが出来るので、リングアウト狙いにも最適。相手がタキでなければ安心して使える技。自分の身体の周りで長刀を回す、最も長刀らしい技の旋陣粉砕儀。この技は、いくつかの派生技があり、続けてABと入力するとコンボになり、↗+A+Bでガード不能技になる。





▲遠間での不意打ちに最適（?）な纏糸斬撃。当たったら素早くダッシュで間合いを詰めよう

リン寺田のオススメ



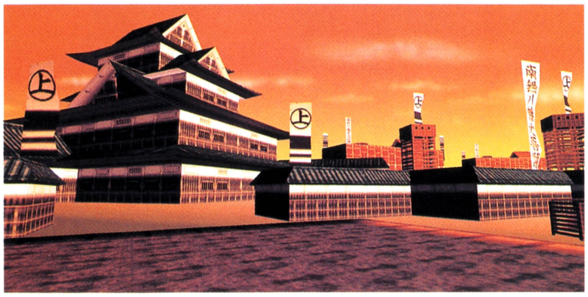
▲途中で軸ずらしを使われないように注意!!

コンビネーションの重要なこのゲームでは、ソン・ミナの多彩なコンビネーションは魅力。背転断襲刃と潜牙断襲刃の2択やA⇨AAKとA⇨AA⇩Kの2択で攻めていくのがベストだろう。ガードされたらしゃがもう。

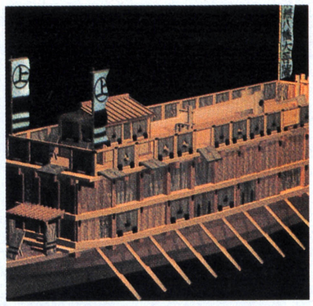
ソウルエッジ・コンピューター



[翻る旗が美しい、能島村上氏の本城・"能島城"が舞台だ]



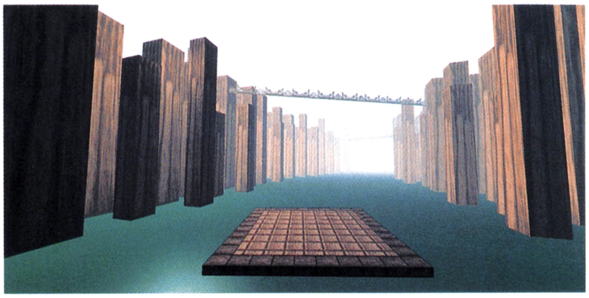
ここは、本編の主人公、御剣平四郎のステージだ。御剣は、伝説の剣・ソウルエッジを求める旅で必要になった船を調達するために、この村上氏の城を訪れたのだ。御剣来訪の直後にちょうど水軍間の戦闘が発生し、村上水軍は一斉に出陣する。このとき、御剣は「船を出す引き換え」として、城の守備を依頼されたのである。快く受けた彼は、「能島城」にて、しばし旅装を解くこととなるのである。



能島村上水軍大型軍船

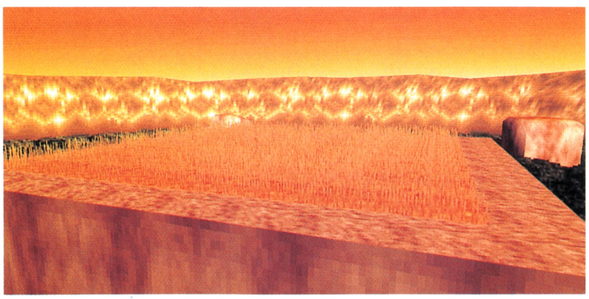
直接的にステージには出てこないけど、これが村上氏の能島村上水軍の大型軍船。この軍船の上での決闘なんかも見てみたいところ。段差のあるステージも面白いよね。

[御剣を待つ魔の手は、長江の上流に浮かぶ筏で待っていた]

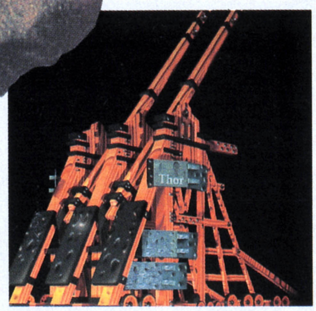


李龍は、あらゆる情報から、御剣は必ず水上輸送の要である長江を通過すると判断。特殊な筏を組んで待ちかまえていたのである。揺れる筏が非常に見事。

[風に揺れる草原が見事なサバンナ地帯]



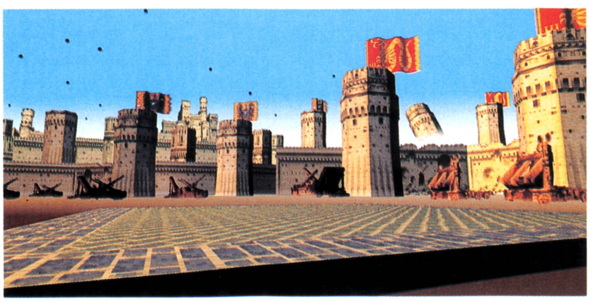
クレーターのような地形の中央部に位置し、誰がどのような目的で建てたか解らない、「巨大建造物」が存在している。いや、あるいは自然物なのかもしれない。



重トレビュシェット

名前は、"トール"。北欧神話の雷神の名前です。トールは落雷を暗示させる鉄鎚ミョルニールを持っていて、一撃で巨人の頭を叩き潰したという話ですから、この投石機の威力も相当なものであることが分かります。

[狂気の騎士・ジークフリートは攻城戦の真っ最中なのだ!!]



独立騎士ステファンと、アンドレ候の帝国内における戦争。ステファンの居城は一見城塞都市と錯覚するが、単体の城で、4重の城は片面半径3キロを越える。この為過去の攻城戦ではびくともしなかったが、「兵士突入戦」ではなく、巨大砲撃兵器により城　を飛び越し、直接本塔を壊滅せしめるアンドレ候の戦術の前に、遂に屈しようとしていた。そんな最中に目の前で決闘しちゃおうというのもすごい話です。さすが、狂気の男(笑)。



グラフィカルアートを見よ



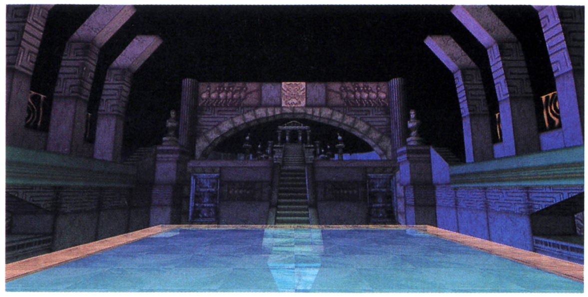
エウリュディケ宮殿

光の調和に彩られた美しいヘパイストスの宮殿の外観はこんな感じ。内部の荘厳な雰囲気とはうって変わって静かな雰囲気を纏う、典型的な宮殿のようだ。ちょっと意外な感じもするかな？

[半透明の闘技場が美しいヘパイストスの神殿が舞台なのだ]

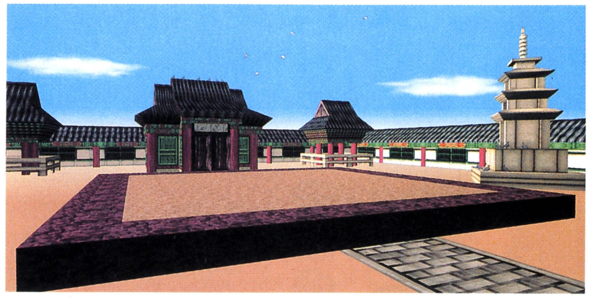
ギリシアの神殿には、人間が建てて神に捧げたものと、神が宮殿として“自ら”建てたものと2種類あるが、この神殿は無論後者である。器用な神ヘパイストスは、武具の他にも装身具から神殿まで、何でも作れるモデラーであった。その彼の作品ゆえ、色々な技巧が凝らされていてもおかしくない。古代に希な大アーチがその最たるものであろう。

光の使い方が非常に微妙で美しい。特筆すべきなのは、半透明の闘技場だろう。



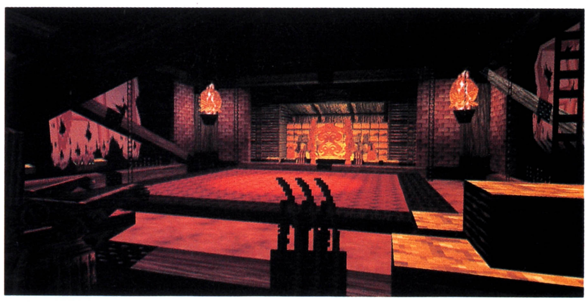
[成　美那が旅立ちの際に立ち寄った、町の由緒ある古寺だ]

このステージで注目してもらいたいのは、ラウンド開始前に寺の闘技場に集まっている鳩の集団。戦いが始まる前に一斉に飛び去る姿は、非常に壮観だ。



[ベルチーの秘倉、通称“マネーピット”]

名も無い小島に設けられた、深さ50mの大縦穴。潮の満干を利用した「水没トラップ」等、専門的技巧に裏付けられた、難攻不落の“宝島”だ。





妖怪“猛怒託妖”

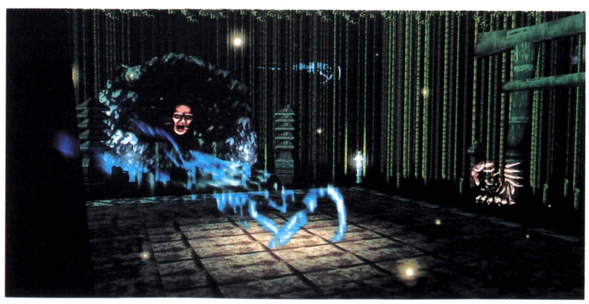
様々な魔除を施すほどの凶悪な妖怪がこの“猛怒託妖”だ。バックの竹薮の暗闇にゆらゆらと浮かぶ顔は、気味の悪いものだ。この技術を応用して、３DCGのホラー物のゲームを作って欲しいと思うのはリンだけ？

[タキが再び封印にきた“竹薮に囲まれた妖怪封じの社”だ!!]

以前タキによって建てられた、古代の妖怪“猛怒託妖”を封じる為の神社。呪縛を施した岩畳(リングに相当)の地下の古木の根に本体を封印し、さらに地脈の出口であるほこらを神社としたのである。しかもその鳥居は「邪の眼」を惑わすために、５箇所、岩畳を囲う様に立っている。

…これらの事からも、いかに“猛怒託妖”が恐ろしい妖怪かが伺えるというものだ。

見所はバックでゆらゆらと揺れている妖怪の“猛怒託妖”だ。





Virtua Fighter NOW .1

[アーケード]

AOUでデモ映像を出展!!

『VF3』遂に登場か!?

全国のバーチャジャンキーに朗報!! ついに『VF3』の情報が公開される。今回は、新キャラの1人を紹介だ!!

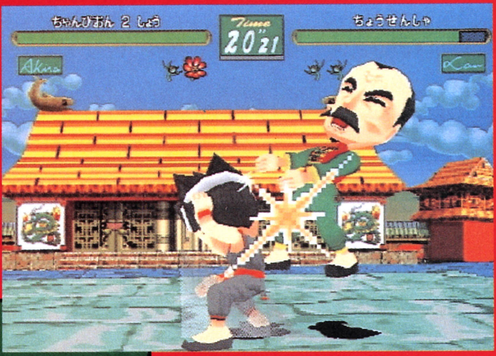


みんな、AOUショーで遊べた!?

『VF3』の情報も流れてきそうな今日この頃。だがしかーし、まだまだ『VF2』も元気みたいです。今回紹介するのは、『バーチャファイターキッズ(仮)』だ。遊IIのGUIでも何度か紹介してきたから、みんな大体のことは分かっているんじゃないかな? 一番大きく変わったのは、見た目。各キャラが2等身のチビキャラになり、背景もラブリーなグラフィックになっています(笑)。あの格闘ゲーム中No.1のストイックさを誇る『VF2』が、いきなりギャグの世界に突入してて、楽しいやら悲しいやらです(笑)。基本は、『VF2.1』のようなのですが、『VF3』に組み込まれる予定の様々な要素が入っているらしいのだ。これは、チェックしておかなくては損をしてしまうぞ!! 『キッズ』で『3』の予習出来る?



▲ナリは小さくとも八極拳を習得してるのだ!?



▲地面の土煙や、ヒットマークなど演出面も強化

演出面でのパワーアップ…!!

『FV』で好評だったショートリプレイや急停止時の足元の土煙や技のヒットマークなどは、この『バーチャキッズ』にも継承されている。また、『VF3』のキーワードと言われる"しなやかさ"と言うか"柔らかさ"が組み込まれているように思える…。



▲ヒットマークやダッシュに土煙がッ!!



▲頭が大きいせいか、表情も豊かなのだ(笑)

各キャラ小さく可愛くなってしまったが、『VF2』の技はほとんど組み込まれているようだ。それ以外の何かがあるのかは…。発売バージョンまで、乞うご期待!!

『VF3』は超美麗グラフィックだ

さて、AOUショーで映像公開された『VF3』ですが、みんな観ることが出来たかな? あまりの超美麗グラフィックに、驚いた人も居るんじゃないかな。左のイラストの女性は梅小路葵。2人居る新キャラの1人だ。残る1人については、まだイラストを入手していません。来月号までには、更に詳しい資料を入手予定。もう少し、首を長くして待っててね。



▲◀恐ろしいほど滑らかなデュラルと髪の毛の生え際も美しいラウの姿なのだ

※「バーチャファイター3」の画面写真は、AOUショー限定バージョンのものです。





『FV』全国大会が続々開催!!


▲大会では、大Jキックの打ち合いなどという醜い戦いは控え目にしてね

アーケードゲーム史上、最大最強の盛り上がりを見せたと言っても過言でもなんでも無いと言っても決して言い過ぎなんかじゃないように思えても不思議じゃない『VF2』の全国大会が開かれてから、半年近い年月が流れてしまいました。もう、全国のバイパー達は、この時が来るのを心待ちにしていたことでしょう。いやいや、同感。リンも全国大会では、バンとサンマンとどちらを使おうか、なんて随分昔から悩んでいたんです。その甲斐あってか無かってか、遂に『FV』での全国大会が開催されることになったのです。とか原稿を書いてる段階では、そんな感じ。実際に本が出た今となっては、店舗大会なんかが忙しく開催されている最中な筈。そして、リンやエイジアやトラッキーなんかも出場している筈。結果の方は、次号で報告できると思うので、楽しみな人は楽しみに待っていたりして下さい。必ずや、皆さんのご期待に答えるつもりですので、応援よろしくね〜ん!!

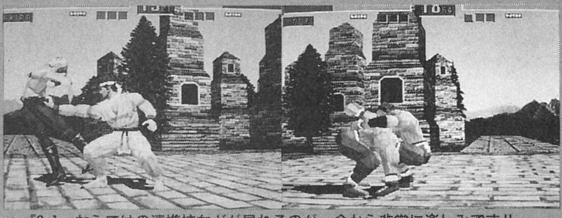
大会開催予定表	
エリア大会	4月中旬開催
東日本大会	5月下旬開催
西日本大会	5月中旬開催
全国大会	5月下旬開催

『2.1』で初の公式大会!!


▲『2』全国大会の様にみんなで盛り上げよう

各種メディアの取材陣なんかにも進出した、あの『VF2』全国大会。それ以来、W.F.T公認の大規模な大会は初めて。今回も非常に内容の濃い試合を魅せてくれる強者が集うはずだ。リンの予感では、サターン版発売の影響での2月号の全国最強列伝で紹介した、チビタ（別名：チビッコアキラ）のような年少者のプレイヤーが増える筈。彼ら若いモンは、我々老年プレイヤーにはツラい相手になるに違いない。だって、あいつら若いニュータイプには勝てませんわ。取りあえず、開催スケジュールの方を紹介しましょうかね…。3月20日大阪ATCガルボ3月20日横浜ジョイポリス3月20日新潟ジョイポリス3月24日市川ガルボ

リンは、予定では横浜のジョイポリスに出場予定。でも、当日突然に腹痛に襲われて行けなくなるかもしれません…と弱気な発言をしてみたりして…（笑）。

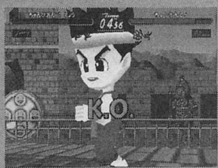

▲『2.1』ならではの連携技などが見れるのが、今から非常に楽しみです!!

遂に“バーチャビッチーズ”本格始動か!?


▲“バーチャビッチーズ”は、かなりの強者揃い

結成したはいいが、何の進展も見せていない“バーチャビッチーズ”。みんな、怒ってません？　実は、このコーナーの引き継ぎに時間がかかっていて、なかなか活動出来ないんですよ。というわけで、この『2.1』大会が良い機会なのでは…。

初代遊IIカップ優勝者前田アキラのこだわり


▲『キッズ』版アキラも可愛い


▲『キッズ』にも前田アキラの好きな揚砲はあります

俺は、アキラ使い。アキラの技の中で、最も華麗なのは、やっぱ“揚砲”。これで、相手にトドメをさした時は、やっぱ気持ちいいね。順歩翻胯（⇦⇩P+G）からクイックフォアードして右端脚（⇨⇨K）。浮いた相手に対し、揚砲（⇘⇘P）なんかは標準装備。相手の起き上がりに、無理矢理揚砲を当ててにいくことだってある。ブンブンにジャイアントスイング、柏に常磐線スペシャルがあるように、俺もなんか作りたいね。でも、『VF3』ではジジイ使いを狙ってる。弱くていいから、ジジイにも新しい魅せ技が欲しいよ…。

バーチャ情報［番外編］

AM3研に注目!!



『バーチャロン』でその底力を魅せつけたAM3研が『ラストブロンクス』という対戦格闘モノを作っているらしい。本物のリアルを追求した作品になるらしい。しゃがみパンチは不自然と言う理由で、現在しゃがパンは組み込まれていない。ゲーム性を維持したまま、どこまでリアルさを追求できるかが、非常に楽しみな作品です。みんなも楽しみにしててね。

ポリゴン格闘モノの真打ちとも言える、『VF3』が我々の目の前に現れつつあります。『VF1』発表後、常にこのジャンルのリーダーシップを握ってきたAM2研ですが、今後はどうなるのでしょうか？　取りあえず、有望株は同じセガのAM3研あたりでしょうか。どちらも切磋琢磨し合って、良い作品を作ってほしいね。（リン寺田）


▲背景の街の再現度も非常に高くリアルです!!

『バーチャファイターキッズ』の画面写真は開発中のものです

遊II情報局

完全保存版!!『FV』完全技表その1

ファイティングバイパーズ

今月のお題 ファイティングバイパーズ

あの『バーチャファイター2』を生みだしたセガAM2研の意欲作。全てのリングに壁を配し、アーマー破壊やショートリプレイなど、独特で派手な演出が光る格闘ゲームだ。



遂に『ファイティングバイパーズ』も詳細技表が公開できることになりました。本当は、全キャラの詳細技表を掲載したかったんですけど、ページ数の都合上、今回はバン、サンマン、ラクセル、ジェーン、ハニーの5キャラ分のみ。残りのキャラについては、次号でフォローするので、もう少々お待ちください。それぞれのキャラクターの発生時間の短い技や、自分がよく使う技の硬直時間などをこの技表でチェックして今後の戦略を立てていくと対戦の勝率も上昇するはず。また、自分の苦手な技のデータなども要チェックだ。意外な弱点や反撃方法などを見つけることが出来るかもしれない。ライバルがよく使ってくる技のデータをチェックして、それに対する反撃を頭の中でシミュレートするのもいいだろう。あとは、身体がシミュレート結果を実現できるようにゲーセンに行って特訓だ。このゲームは、一瞬の判断力が勝敗を分けることが非常に多い。P+K+G同時押しで可能な受け身も適切に使わなければ、自分を窮地に陥れてしまう可能性もある。相手の攻撃パターンや追い打ち攻撃のクセを見てから自分の取るべき行動を選択しなくては、相手の思うツボだ。逆に相手を浮かせた場合は、出来るだけ相手の裏をかける攻撃を入れていきたい。大Jキックのみというのは避けたい。

表の見方

技名	コマンド	属性	ダメージ	発生・持続	硬化	備考

では、表の見方についての詳しい説明をしていくことにしよう。

技名：この欄には、各技の名称が入っている。各技は、その攻撃属性によって種別分けされている。コンビネーション技などのような、技の途中で属性が変化するものについては、始めの属性で分類してあるので、検索するときには1発目を参考にして欲しい。

コマンド：目的の技を出す際に必要な操作を表している。白ヌキの矢印は、レバーをその方向に短く入れることを示しており、黒ベタ矢印は、レバーをその方向に長く入力することを示している。各コマンドが+の記号で結ばれていた場合には、それらの操作を同時に入力することを示している。

属性：『ファイティングバイパーズ』の固有技は、打撃技なら上段、中段、下段、ガード&アタック。投げ技なら、上段投げ、下段投げに分類されている。コンビネーション技は各攻撃毎にその属性を示してある。

ダメージ：各技のダメージ量を数値化したもの。筐体の設定によって、各キャラクターの体力値が違うので、一概には言えないが、体力のマックスは150前後だと思えば、そんなに間違ってはいないはず。

発生・持続：発生は、コマンドの入力が完成してから、その技の当たり判定が発生するまでの時間をフレーム単位で示しており、持続は当たり判定が発生してから、当たり判定が無くなるまでの時間をフレーム数で示している。フレームは、60分の1秒。つまり、発生時間が60フレームの技は、コマンドの入力が完成してから、1秒後に当たり判定が発生するということ。2〜3フレームの違いなんか、無いも同然と思っていると、意外と痛い目をみる。返し技として使う技は、1フレームでも発生の速い技を使用するようにした方がいいぞ。

硬化：技が発生して、当たり判定の持続が終了してから、再びコマンドの入力を受け付ける状態になるまでの時間をフレーム数で示してある。この値が長いものほど、技を出した後のスキが大きいわけ。硬直の長い技は、絶対にスカらせてはいけない。せめてガードさせる間合いで出すようにしよう。

備考：（▼）マークが付いている技は、この技を当てたときに相手がダウンする技。取りあえず相手をダウンさせることが出来れば、再び試合を仕切り直しに持ち込むことが出来るので、結構重要。ただし、起き上がりの攻防はかなり大ざっぱなので、あまり起き攻めは考えなくてもいいかも…？　ここに（▲）マークが付いている技は、相手を浮かせることが出来る技。空中コンボが重要なこのゲームに取っては、これはかなり重要な要素。相手が、受け身を取った時にも追い打ちとして使える技を覚えておくと勝率も飛躍的に向上する。（☆）マークが付いている技は、相手のガード&アタックを相殺することが出来る技。G&Aが強力なこのゲームでは、非常に有効な技だ。（※）マークの付いている技は、アーマー破壊技。たとえガードされてもアーマーの耐久値を削っているので、多用するべし!!



▲敵のアーマーを破壊して、試合を有利に進めろことが重要!!



BAHN

一撃必殺がバンの本領。↓↘→で出すスーパーストレートがバンの主力。しゃがみガードを避けられるようになったら、すかさず中段攻撃のヒジ系コンビネーションを叩き込もう!!

技名	コマンド	属性	ダメージ	発生・持続	硬化	備考
●上段攻撃系						
拳骨（げんこつ）	P	上段攻撃	14	9—1	20	
スーパーストレート	⇨P	上段攻撃	55	19—1	28	▼☆※
足蹴（あしげ）	K	上段攻撃	40	15—1	24	▼
速攻足蹴（そっこうあしげ）	⇨⇨K	上段攻撃	30	13—3	32	▼
●中段攻撃系						
肘鉄砲（ひじてっぽう）	⇦P	ガード&アタック	27	24—2	44	▼☆※
ガード&アタック返し返し	⇦P⇦P	ガード&アタック	33	24—2	44	▼☆※
頂般（チョウパン）	P+K+G	中段攻撃	45	19—1	30	▼☆※
鉄肘（てつひじ）	⇨P	中段攻撃	28	11—1	25	▼
拳華火（こぶしはなび）	↘P	中段攻撃	36	10—2	34	▲▼
怒羅魂圧破（ドラゴンアッパー）	⇨⇩↘+P	中段攻撃	40	10—2	48	▲▼
ダブルドラゴンアッパー	⇨⇩↘+P⇨⇩↘+P	中中段攻撃	40+60	10—2	58	▲▼
鋼肘（はがねヒジ）	⇨⇨P	中段攻撃	45	19—1	25	
ヒジコンボ	⇨⇨P⇨P	中中段攻撃	45+30	19—1	35	▼
肘鉄山（ヒジてつざん）	⇨⇨P⇦⇨P+K	中中段攻撃	45+60	19—1	42	▼※
根性肘（こんじょうヒジ）	⇦⇨+P	中段攻撃	45	28—2	30	▼※
鉄山靠（てつざんこう）	⇦⇨⇨+P+K	中段攻撃	100	13—1	42	▼▲※
甲破弾（こうはだん）	⇦⇩↙+P	ガード&アタック	20	21—3	46	▼▲※
烈甲破弾（れっこうはだん）	⇦⇩↙+PP	G&A⇨中段攻撃	20+20	21—3	35	▼▲※
烈火甲破弾（れっかこうはだん）	⇦⇩↙+P⇨⇩↘+P	G&A⇨中段攻撃	20+31	21—3	35	▼▲※
厄座鬼苦（ヤクザキック）	↘+K	中段攻撃	30	14—2	29	
●下段攻撃系						
仁義激闘破（じんぎげきとうは）	↙↘+P	下段攻撃	33	21—1	30	▼
座拳骨（ざげんこつ）	⇩P	下段攻撃	15	10—1	16	
下足蹴（したあしげ）	⇩K	下段攻撃	22	15—1	30	
●投げ技系						
卸金（おろしがね）	P+G	上段投げ技	30		133	
壁投（かべなげ）	P+G	上段投げ技	0		60	
骨盤割（こつばんわり）	P+G	背後投げ技	100		190	
タグハンドウォールクラッシュ	P+G	上段投げ技	0		76	
倒（たおし）	⇦P+G	上段投げ技	30		64	
激頂般（げきちょうぱん）	⇦⇨+P+K+G	上段投げ技	50		100	
刹那投（せつななげ）	P+G⇦⇦P+G	上段投げ技	100		190	
投げ失敗ポーズ			5	15—1	34	
●ダウン攻撃						
特攻（とっこう）	⇧P	ダウン攻撃	50	30—1	70	
タイマンキック	⇩K	ダウン攻撃	15	19—1	49	
止（とどめ）	⇩P	ダウン攻撃	15	19—1	39	
引導（いんどう）	⇩PP	ダウン攻撃	15+10	19—1	37	

技名	コマンド	属性	ダメージ	発生・持続	硬化	備考
●小ジャンプ攻撃						
ナックルハンマー	⇧P	中段攻撃	30	28—3	10	▼
ローリングソバット	⇧+K	中段攻撃	30	15—1	29	▼
ジャンプトーキック	⇧K	中段攻撃	30	9—2	21	▼
サイドキック	⇧K	中段攻撃	30	9—2	27	▼
ローカットキック	⇧K（着地ぎわ）	下段攻撃	30	10—2	26	▼
ミドルローリングソバット	↗+K	中段攻撃	30	15—1	29	▼
●大ジャンプ攻撃						
ナックルハンマー	↑+P	中段攻撃	50	50—5	24	▼
ナックルハンマー（前方）	↗+P	中段攻撃	30	28—3	10	▼
フロントジャンプトー	↗+K	中段攻撃	30	4—5	55	▼
ジャンプトー	⇧+K	中段攻撃	26	9—2	57	▼
エアローリングソバット	⇧K	中段攻撃	45	15—1	29	▼
フレアトー	⇧K	中段攻撃	30	8—3	19	▼
フロントエアキック	↑⇨+K	中段攻撃	40	12—4	54	▼
エアダイブ	↑⇩+K	中段攻撃	40	15—2	23	▼
フレアキック	↑⇩+K	中段攻撃	30	15—2	13	▼
バックエアキック	↑⇦+K	中段攻撃	40	12—4	43	▼
●背後攻撃						
ターンナックル	P	上段攻撃	18	13—1	6	
ターンキック	K	中段攻撃	38	12—2	30	▼
スピンキックターン	⇧+K	中段攻撃	30	15—1	29	▼
ローターンパンチ	⇩+P	下段攻撃	18	13—1	14	
ロースピンキックターン	⇩+K	下段攻撃	28	12—2	30	
ダブルターンナックル	PP	上上段攻撃	18+14	13—1	20	
●ダッシュ攻撃						
ランニングストレート	ダッシュ中P	中段攻撃	25	15—1	28	▼
ランニングタックル	ダッシュ中P+G	中段攻撃	40	16—6	23	▼
ダッシュてつざん	ダッシュ中P+K	中段攻撃	60	13—1	42	▼
ランニングニー	ダッシュ中K	中段攻撃	40	13—5	22	▼
ホップスピンキック	ダッシュ中⇧+K	中段攻撃	30	15—1	29	▼
スライディングキック	ダッシュ中⇩+K	下段攻撃	40	18—3	29	▼
ランニングジャンプキック	ダッシュ中↗+K	中段攻撃	50	18—1	21	▼



SANMAN

『ファイティングバイパーズ』では、唯一下段投げを持ち、特殊な投げ技のコンボを持つサンマン。ダウン中の相手までも投げてしまう投げのスペシャリストのライダーなのだ!!

技名	コマンド	属性	ダメージ	発生・持続	硬化	備考
●上段攻撃系						
サンマンパンチ	P	上段攻撃	12	9—1	20	
サンマンパンチキック	PK	上上段攻撃	12+16	9—1	26	
ワンツーパンチ	PP	上中段攻撃	12+16	9—1	23	▼
ワンツークラッシュ	PPP（壁際PPHit時）	上中上段攻撃	12+16+30	9—1	114	
失敗時		上中⇨投げ技	12+16+ 4	9—1	17	
ワンツーハンマー	PPP	上中中段攻撃	12+16+30	9—1	38	
ワンツーピーチ	PPK	上中中段攻撃	12+16+25	9—1	42	▼
サンマンキック	K	上段攻撃	38	15—1	26	▼※
サンマンパンチアッパー	P⬊+P	上中段攻撃	12+28	9—1	27	▼
ブーストキック	P⬊+PK	上中中段攻撃	12+28+27	9—1	34	
●中段攻撃系						▼
エルボースマッシュ	⇨⇨+P	中段攻撃	35	22—3	25	
パワーノック	⇦⇨+P	中段攻撃	20	19—2	25	▼☆※
ダブルパワーノック	⇦⇨+PP	中中段攻撃	20+20	19—2	26	
トリプルパワーノック	⇦⇨+PPP	中中中段攻撃	20+20+20	19—2	29	
サンマンアッパー	⬊+P	中段攻撃	27	13—3	30	▼
ダブルアッパー	⬊+PP	中中段攻撃	27+28	13—3	26	
ダブルアッパーピーチ	⬊+PPK	中中中段攻撃	27+28+27	13—3	38	
イグニッションパンチ	⇨+P	中段攻撃	20	16—3	21	▼
ジェネレーターパンチ	⇨+PP	中中段攻撃	20+16	16—3	23	
ファイアージェネレーターパンチ	⇨+PPP	中中中段攻撃	20+16+20	16—3	23	
アトミックジェネレーターパンチ	⇨+PPPP	中中中中段攻撃	20+16+20+16	16—3	23	
フュージョンジェネレーターパンチ	⇨+PPPPP	中中中中中段攻撃	20+16+20+16+20	16—3	23	
ミドルサンマンパンチ	⬊+K	中段攻撃	40	18—2	28	
ブロックボンバー	⇦+K	ガード&アタック	25	25—3	42	▼
ガード&アタック返し返し	⇦+K⇦+K	ガード&アタック	29	25—3	42	▼※
ジャックナイフスロー	⬊+P+G	中段攻撃	40	20—4	26	▼※
パワーハンマー	⇩P+K+G	中段攻撃	50	20—2	38	▲▼
ラウンドトリップハンマースロー	⇩P+K+GP+G	中中段攻撃	50+40	20—2	32	▼
ダブルパワーハンマー	⇩P+K+G⇩+P	中中段攻撃	50+30	20—2	22	▼▲
ピーチボンバー	P+K+G	中段攻撃	30	16—2	42	▼
ダブルピーチボンバー	P+K+GP+K+G	中中段攻撃	30+30	16—2	42	▼
●下段攻撃系						▼
ローパンチ	⇩P	下段攻撃	15	10—1	16	
ローサンマンキック	⇩K	下段攻撃	22	15—1	30	
レッグスロー	⇩+K+G	下段攻撃	24	18—2	29	
●投げ技						▼
ウイリードロップ	P+G	上段背後投げ技	80		181	
ベアハッグ	⇨⇦+P+G	上段投げ技	50		90	
エレファントハッグ	上記の後、⇦⇦P+G	上段投げ技	50+30		136	
パイルドライバー	⬊⬊+P+G	下段投げ技	80		284	
サンマンボム	⇦⇨+P+G	上段投げ技	40		282	
オーバードライブ	⇨⬊⇩⬋⇦+P+G	上段投げ技	50		100	
フルオーバードライブ	上記の後、⇦⇨+P+G	上段投げ技	50+30		134	
ファイナルオーバードライブ	上記の後、⇨⇩⇦⇧⇨+P+G	上段投げ技	50+30+30		116	
パワーハンティング	⇩+P+G	下段投げ技	50		183	
失敗時		下段攻撃	15	10—1	16	
タグハンドウォールクラッシュ	P+G	上段投げ技	0		76	
スパークスクラッチ	P+G	上段投げ技	30		133	
サンマンナイスカン	P+G	上段投げ技	0		180	
バックボーンクラック	⇨⇦P+K+G	上段投げ技	50		318	
ジャイアントスイング	⇨⬊⇩⬋⇦+P	上段投げ技	80		283	
投げ失敗ポーズ			5	15—1	34	
●ダウン攻撃						
ピーチバーガー	⇧P	ダウン攻撃	50	38—1	63	
失敗時		ダウン攻撃		38—1	121	
メガトンスタンプ	⇩K	ダウン攻撃	30	33—1	46	
ジャイアントスイング2	⇨⬊⇩⬋⇦+P	ダウン攻撃	50		212	
失敗時			5	15—1	34	
マックストリップ	⇩⇦⇨+P	ダウン攻撃	30		134	
失敗時			5	15—1	34	

技名	コマンド	属性	ダメージ	発生・持続	硬化	備考
●小ジャンプ攻撃						
サンマンハンマー	⇧+P	中段攻撃	40	16—3	39	▼
ランニングジャンプキック	走り中⬈+K	中段攻撃	50	18—1	21	▼
ホップスピンキック	走り中⇧+K	中段攻撃	30	15—1	29	▼
ミドルローリングソバット	⬈+K	中段攻撃	30	15—1	29	▼
ローリングソバット	⇧+K	中段攻撃	30	15—1	29	▼
レッグブレイカー	⇧⇩+K	下段攻撃	30	10—2	26	▼
ホッピングキック	⇧K	中段攻撃	30	9—2	27	▼
●大ジャンプ攻撃						
サンマンハンマー	↑+P	中段攻撃	40	21—10	59	▼
フロントジャンプトー	↗+K	中段攻撃	30	4—5	55	▼
ジャンプトー	↑+K	中段攻撃	26	9—2	57	▼
ナックルハンマー	↑⇨+P	中段攻撃	30	28—3	10	▼
スカイバーナー	↑P	中段攻撃	40	21—10	59	▼
バックエアキック	↑⇦+K	中段攻撃	40	12—4	43	▼
フロントエアキック	↑⇨+K	中段攻撃	40	12—4	53	▼
エアダイブ	↑⇩+K	中段攻撃	40	15—2	23	▼
ピーチフォール	↑K	中段攻撃	40	30—5	55	▼
ライダーキック	↑⇩+K	中段攻撃	30	15—2	13	
ライダートー	↑K	中段攻撃	30	8—3	19	
●背後攻撃						
ターンナックル	P	上段攻撃	18	13—1	6	
ローターンパンチ	⇩P	下段攻撃	18	13—1	14	
ターンナックルパンチ	PP	上上段攻撃	18+12	13—1	20	
ターンキック	K	中段攻撃	38	12—2	30	▼
ロースピンキックターン	⇩K	下段攻撃	28	12—2	30	
スピンキックターン	⇧K	中段攻撃	30	15—1	29	▼
●ダッシュ攻撃						
サンマンアタック	P	中段攻撃	35	15—6	39	▼☆
スライディングキック	⇩+K	下段攻撃	40	18—3	29	▼※
ランニングピーチボンバー	K	中段攻撃	30	15—15	30	▼
ランニングジャンプキック	⬈+K	中段攻撃	50	18—1	21	▼
ホップスピンキック	⇧+K	中段攻撃	30	15—1	29	▼



RAXEL

愛用のギターを武器に戦うラクセル。名字がローズであるか否かは定かでは無いが、その美しい容姿に彼をメインキャラに選ぶ女性が多いとか…。意外とテクニカルキャラクターだ。

技名	コマンド	属性	ダメージ	発生・持続	硬化	備考
●上段攻撃系						
ジャブ	P	上段攻撃	12	9—1	20	
ライトスピン	PP	上上段攻撃	12+22	9—1	14	
ジャブハイキック	PK	上上段攻撃	12+20	9—1	26	
ライトスルー	PPP	上上中段攻撃	12+22+18	9—1	24	
ライトスルースクワッシュ	PPP	上上⇨投げ技	12+22+30	9—1	124	
失敗時		上上上段攻撃	12+22+ 4	9—1	17	
ルックス・ザット・キル	PPK	上上⇨G&A	12+22+24	9—1	40	▼※
ハイキック	K	上段攻撃	30	12—4	26	▼
デススピンキック	⇨+K+G	上段攻撃	50	15—5	40	※☆▼
デススピンスラッシュ	上記の後、⇩⇘⇨+K	上上段攻撃	50+40	15—5	35	※☆▼
デススピンローラー	上記の後、⇦⇙⇩⇘⇨+K	上上上段攻撃	50+40+20	15—5	44	※☆▼
バックオフキック	➡+K	上段攻撃	30	12—4	28	▼
バックオフディッチ	KK	上上段攻撃	30+15	12—4	28	
アッパー	⇘+P	上段攻撃	28	15—2	26	
ダブルアッパー	⇘+PP	上中段攻撃	28+28	15—2	27	▲▼
スタンディングハイキック	立ち途中にK	上段攻撃	40	14—4	30	▼
●中段攻撃系						
ライトニングアッパー	⇦+P	ガード&アタック	20	24—2	44	▼
エルボーカット	⇨+P	中段攻撃	19	13—2	19	
ギタートラスト	⇨⇨+P	中段攻撃	50	25—1	44	▼※☆
フライングV	⇘⇘+P	中段攻撃	34	19—2	39	▲▼
フライングスクリュー	⇘⇘+PP	中中段攻撃	34+34	19—2	27	▼
ナックルクロウキック	⇨+PK	中中段攻撃	19+25	13—2	31	
ナックルブラッククロウ	⇨+PP	中上段攻撃	19+22	13—2	22	
ライトハンド	⇨+PPP	中上中段攻撃	19+22+25	13—2	28	▼
スカイスクリーマー	K+G	中段攻撃	35	16—4	26	▲▼
ミドルキック	⇘+K	中段攻撃	25	15—2	31	
キックアウェイ	⇨+K	中段攻撃	29	12—4	30	▼
ブロックバスター	⇦+K	ガード&アタック	24	28—2	40	▼※
ガード&アタック返し返し	⇦+K⇦+K	ガード&アタック	30	28—2	40	▼※
モータークルー	⇘+KP	中上段攻撃	25+22	15—2	20	
デススピンコンボ	⇘+KP⇨+K+G	中上上段攻撃	25+22+50	15—2	22	▼
ロースピンコンボ	⇘+KP⇩+K+G	中上下段攻撃	25+22+35	15—2	38	▼
サマーソルトキック	⇖+K	中段攻撃	50	10—4	30	▼
●下段攻撃系						
シットジャブ	⇩+P	下段攻撃	15	10—1	16	
ローパンチ	⇩+P+K+G	下段攻撃	20	10—1	16	
ローサイドキック	⇩+K	下段攻撃	22	15—1	30	
スライディングキック	⇩+K+G		30	22—7	45	▼
●投げ技		上段投げ技				
ウォールスクワッシュ	P+G	上段投げ技	30		150	
ウォールスロー	P+G	背後投げ技	0		81	
デスドロップ	P+G	上段投げ技	80		181	
タグハンドウォールクラッシュ	P+G	上段投げ技	0		76	
デトロイトロックダウン	⇧+G⇩+P+G	上段投げ技	65		170	
デスキャノン	⇨⇨+P+G	上段投げ技	30		97	
デンジャラスノイズ	⇦⇨+P+G		50		197	
投げ失敗ポーズ			5	15—1	34	
●ダウン攻撃		ダウン攻撃				
フライングタスク	⇧+P		50	39—1	65	
失敗時		ダウン攻撃	0	39—1	120	
ギタークラッシュ	⇩+P	ダウン攻撃	14	29—1	40	
スピットキック	⇩+K	ダウン攻撃	15	19—1	49	
グレイブポスト	⇩⇩+P		14	25—1	39	

技名	コマンド	属性	ダメージ	発生・持続	硬化	備考
●小ジャンプ攻撃						
ホッピングハンマー	⇧+P	中段攻撃	43	28—3	19	▼
ローリングソバット	⇧+K	中段攻撃	30	14—3	20	▼
ホッピングキック	⇧K	中段攻撃	26	9—2	27	▼
レッグキラー	⇧⇩+K	下段攻撃	30	10—2	26	▼
スピンキックターン	（敵背後）⇧+K	中段攻撃	30	15—1	29	▼
●大ジャンプ攻撃						
ジャンプハンマー	⬆+P	中段攻撃	60	50—5	24	▼
ジャンプハンマー	⬆P	中段攻撃	43	28—3	10	▼
ジャンプトー	⬆+K	中段攻撃	26	9—2	57	▼
エアローリングソバット	⬆K	中段攻撃	45	15—1	29	▼
フレアトー	⬆K（着地ぎわ）	中段攻撃	30	8—3	19	▼
フロントジャンプトー	⬆⇨+K	中段攻撃	30	4—5	55	▼
フロントエアキック	⬆⇨+K	中段攻撃	40	12—4	53	▼
エアダイブ	⬆⇩+K	中段攻撃	40	15—2	23	▼
フレアキック	⬆⇩+K（着地ぎわ）	中段攻撃	30	15—2	13	
バックエアキック	⬆⇦+K	中段攻撃	40	12—4	43	▼
●背後攻撃						
ターンパンチ	P	上段攻撃	18	13—1	6	
ターンキック	K	中段攻撃	38	12—2	30	▼
スピンキックターン	⇧+K	中段攻撃	30	15—1	29	▼
ローターンパンチ	⇩+P	下段攻撃	18	13—1	14	
ロースピンキックターン	⇩+K	下段攻撃	28	12—2	30	
ターンパンチジャブ	PP	上上段攻撃	18+12	13—1	20	
●ダッシュ攻撃						
ランニングストレート	P	中段攻撃	65	13—1	36	▼
ランニングタックル	P+G	中段攻撃	40	16—6	23	▼※
ランニングニー	K	中段攻撃	40	13—5	22	▼
ランニングサマーソルト	⇖+K	中段攻撃	50	10—4	50	▼
ホップスピンキック	⇧+K	中段攻撃	30	14—3	20	▼
スライディングキック	⇩+K	下段攻撃	40	18—3	29	▼※
ランニングジャンプキック	⇗+K	中段攻撃	50	18—1	21	▼



JANE

見た目も技も逞しい女バイパーズ。強力な打撃技と、使いやすい投げ技が揃っている。投げ技も個性的なものがあり、自分独自の戦い方が選択できるのが非常に魅力的なキャラだ。

技名	コマンド	属性	ダメージ	発生・持続	硬化	備考
●上段攻撃系						
クラップナックル	P	上段攻撃	12	9—1	20	
ダブルクラップ	PP	上上段攻撃	12+22	9—1	22	
ナックルハイキック	PK	上上段攻撃	12+20	9—1	26	
コンボスイッチアッパー	PKP	上上中段攻撃	12+20+22	9—1	25	▼
コンボ・ブロックストレート	PP⇦+P	上上⇨G&A	12+22+26	9—1	46	▼※
トリプルバッシュ	PPP	上上中段攻撃	12+22+24	9—1	23	
コンボ・ウォールスクラッチ	PPP	上上⇨投げ技	12+22+30	9—1	124	
失敗時		上上上段攻撃	12+22+4	9—1	17	
ダブルクラップラッシュキック	PPK	上上上段攻撃	12+22+30	9—1	28	▼
コンボレイドニー	PP⇨+K	上上⇨投げ技	12+22+30	9—1	70	
失敗時		上上上段攻撃	12+22+4	9—1	17	
ロースピンコンボ	PP⇩+K	上上下段攻撃	12+22+22	9—1	30	
スマートキック	K	上段攻撃	30	12—4	26	▼
ロースピンキック	立つ途中にK	上段攻撃	40	14—4	30	▼
●中段攻撃系						
ブロックストレート	⇦+P	ガード&アタック	26	29—1	46	▼※
ガード&アタック返し返し	⇦+P⇦+P	ガード&アタック	31	29—1	46	▼※
トスアッパー	⇘+P	中段攻撃	33	17—3	26	▲▼
ボディブロー	⇨+P	中段攻撃	24	16—1	23	
ダウンスマッシュ	⇨+PP	中中段攻撃	24+24	16—1	31	▼
スタンディングハイキック	立つ途中↘+P	中段攻撃	37	13—3	24	▼
パワースマッシュ	⇨⇨+P	中段攻撃	35	16—2	32	▼☆※
ツーハンドバッシュ	⇩⇨+P	中段攻撃	60	19—1	25	▼☆
トルネードパンチ	⇦⇙⇩⇘⇨+P	中段攻撃	100	39—1	36	▼☆※
ミドルスピンキック	⇘+K	中段攻撃	26	14—4	30	
カットニー	⇨+K	中段攻撃	30	15—2	33	▼
ニーランチャー	⇩⇨+K	中段攻撃	48	14—4	38	▼☆
●下段攻撃系						
クロールトルネードパンチ	⇨⇩⇘+P	下段攻撃	60	39—1	36	▼※
ローナックル	⇩+P	下段攻撃	15	10—1	16	
ローナックルスピン	⇩+PK	下下段攻撃	15+22	10—1	30	
ダブルロースピンキック	⇩+K+G⇩+K	下下段攻撃	22+18	17—1	31	
ロースピンアップ	⇩+K+GK	下上段攻撃	22+30	17—1	36	
ロースピンキック	⇩+K	下段攻撃	22	17—1	30	
●投げ技						
タグハンドウォールクラッシュ	P+G	上段投げ技	0		76	
クリンチパンチ	P+G	上段投げ技	40		76	
ダブルクリンチパンチ	P+GP	上段投げ技	40+10		62	
クリンチストライクニー	P+G⇨K	上段投げ技	40+50		79	
ブレークネックドライバー	P+G	背後投げ技	20		150	
タイガースープレックス	P+K+G	背後投げ技	80		227	
ウォールスクラッチ	P+G	上段投げ技	50		153	
クリンチニー	K+G	上段投げ技	40		70	
ウォールストライクニー	K+G	上段投げ技	60		70	
ダブルウォールストライクニー	K+GK+G	上段投げ技	60+30		82	
フリングアップブレイカー	⇨⇩+P+G	上段投げ技	50		119	
ブレンバスター	⇨⇦+P+G	上段投げ技	60		143	
クリンチニーグラブ	⇦⇙⇩⇘⇨+K+G	上段投げ技	20		110	
スーパーコンボニーランチャー	上記の後に⇩⇨+K	上段投げ技	20+48		38	▲▼
投げ失敗ポーズ			5	15—1	34	
●ダウン攻撃						
ナックルダイブ	⇧+P	ダウン攻撃	50	39—1	61	
失敗時				39—1	120	
ナックルバット	⇩+P	ダウン攻撃	34	29—1	39	
スピットキック	⇩+K	ダウン攻撃	15	19—1	49	

技名	コマンド	属性	ダメージ	発生・持続	硬化	備考
●小ジャンプ攻撃						
ジャンプハンマー	⇧+P	中段攻撃	30	28—3	10	▼
ローリングソバット	⇧+K	中段攻撃	30	15—1	29	▼
ホッピングキック	⇧K	中段攻撃	30	9—2	27	▼
ローカットキック	⇧⇩+K（着地ぎわ）	下段攻撃	30	10—2	26	▼
●大ジャンプ攻撃						
スラストパンチエア	↑+P	中段攻撃	50	50—5	24	▼
ジャンプハンマー	↑P	中段攻撃	30	28—3	10	▼
ジャンプトー	↑+K	中段攻撃	26	9—2	57	▼
フレアトー	↑K（着地ぎわ）	中段攻撃	30	8—3	19	
エアローリングソバット	↑K	中段攻撃	45	15—1	29	▼
フロントジャンプトー	↑⇨+K（ジャンプ同時）	中段攻撃	30	4—5	55	▼
フロントエアキック	↑⇨+K	中段攻撃	40	12—4	53	▼
エアダイブ	↑⇩+K	中段攻撃	40	15—2	23	▼
フレアキック	↑⇩+K（着地ぎわ）	中段攻撃	30	15—2	13	
バックエアキック	↑⇦+K	中段攻撃	40	12—4	43	▼
クライムウォール	壁接触時⇧+P					
ウォールダイブ	壁登り中⇧+P	ダウン攻撃	60	39—1	40	▼※
失敗時				39—1	60	
●背後攻撃						
ターンナックル	P	上段攻撃	18	13—1	6	
ターンキック	K	中段攻撃	38	12—2	30	▼
スピンキックターン	⇧+K	中段攻撃	30	15—1	29	▼
ロースピンキックターン	⇩+K	下段攻撃	28	12—2	30	
ローターンナックル	⇩+P	下段攻撃	18	13—1	14	
ターンダブルナックル	PP	上上段攻撃	18+12	13—1	20	
●ダッシュ攻撃						
ランニングタックル	P	中段攻撃	25	15—1	28	▼
ランニングタックル	P+G	中段攻撃	40	16—6	23	▼※☆
ランニングニー	K	中段攻撃	40	13—5	22	▼☆
ホップスピンキック	⇧+K	中段攻撃	30	15—1	29	▼
スライディングキック	⇩+K	下段攻撃	40	18—3	29	▼※
ランニングジャンプキック	⬀+K	中段攻撃	50	18—1	21	▼☆



HONEY

可愛らしい外見と独特な猫の様な構えで多くのファンを魅了したハニー。いつかは、対戦で100連勝してみたいものだ。だって、そうすると特別なことが起きるんですもの（笑）。

技名	コマンド	属性	ダメージ	発生・持続	硬化	備考
●上段攻撃系						
ターンスナップ	P（敵背後）	上段攻撃	18	18—1	6	
ターンダブルスナップ	PP（敵背後）	上上段攻撃	18+12	13—1	20	
キャットスナップ	P	上段攻撃	12	9—1	20	
スナップハイキック	PK	上上段攻撃	12+20	9—1	26	
キャットバット	PP	上上段攻撃	12+14	9—1	24	
ウォールザップ	PPP	上上⇨投げ技	12+14+30	9—1	130	
失敗時		上上上段攻撃	12+14+ 4	9—1	17	
キャットスクラッチ	PPP	上上上段攻撃	12+14+18	9—1	24	
コンボ・キャットキック	PPPK	上上上中段攻撃	12+14+18+35	9—1	40	▼
コンボ・ローキック	PPP⇩K	上上上下段攻撃	12+14+18+18	9—1	32	
ハイキック	K	上段攻撃	30	12—4	26	▼
●中段攻撃						
ライジングキャットアッパー	⇨⇩⇘+P	中段攻撃	43	22—3	50	▼☆
キャットスラップ	⇨⇨+P	中段攻撃	35	18—3	29	▼☆※
キャットアッパー	⇘+P	中段攻撃	33	11—3	27	▼
キャットアッパー	⇘+P	中段攻撃	33	12—3	30	▼
ハニースイング	⇨+P	中段攻撃	24	19—1	30	
ハニーワンツー	⇨+PP	中中段攻撃	24+24	19—1	30	
ハニートリプル	⇨+PPP	中中中段攻撃	24+24+33	19—1	26	▼
ブロックスラップ	⇦+P	ガード&アタック	30	28—3	39	▼※
スコルピオンアタック	⇘K	中段攻撃	30	15—1	29	▼
ブロックボンバー	⇦+K	ガード&アタック	25	25—3	42	▼※
ガード&アタック返し返し	⇦+K⇦+K	ガード&アタック	29	25—3	42	▼※
キャットテイル	⇩+K	中段攻撃	24	17—1	32	
キャットテイルハイ	⇩+KK	中上段攻撃	24+34	17—1	22	▼
トーキック	立ち途中にK	中段攻撃	24	13—2	31	
トーキックキャットサマー	立ち途中にK⇖+K	中中段攻撃	24+40	13—2	38	▼
トーキックスコルピオン	立ち途中にKK	中中段攻撃	24+26	13—2	29	▼
トーキックキャットヒール	立ち途中にKK+G	中中段攻撃	24+30	13—2	24	
キャットバロウ	⇨⇨+K+G	中段攻撃	40	25—3	42	▼
ジャックナイフキック	K+G	中段攻撃	35	15—2	28	▼
ピーチアタック	P+K+G	中段攻撃	30	16—2	42	▼
ダブルピーチアタック	P+K+GP+K+G	中中段攻撃	30+30	16—2	42	▼
キャットサマーキック	⇘+K	中段攻撃	40	16—3	39	▼☆
●下段攻撃系						
ディップ・ザ・レッグ	⇘⇘+P	下段攻撃	30	21—1	36	▼※
ロースナップ	⇩+P	下段攻撃	15	10—1	16	
ローパンチローキック	⇩+PK	下下段攻撃	15+18	10—1	32	
ローキック	⇩+K	下段攻撃	18	17—1	32	
ダブルローキック	⇩+KK	下下段攻撃	18+24	17—1	30	
ダブルローキック&ディップ	⇩+KK⇩+P	下下下段攻撃	18+24+26	17—1	38	▼※
ローレッグビート	⇩+KK⇩+K	下下下段攻撃	18+24+24	17—1	22	▼
レッグビート	⇩+KKK	下下上段攻撃	18+24+34	17—1	22	▼
●投げ技						
バックスープレックス	P+G	背後投げ技	80		191	
キャットホイール	⇩⇦+P+G	上段投げ技	50		164	
ゴートゥーヘブン	⇙⇨+P+G	上段投げ技	60		92	
バックウォールスロー	⇦+P+G	上段投げ技	0		58	
タグハンドウォールクラッシュ	P+G	上段投げ技	0		76	
バックウォールラッシュ	P+G	上段投げ技	50		100	
ウォールスロー	P+G	上段投げ技	0		58	
ベリベリチェック	P+K+G	背後投げ技	0		80	
フォークスルー	⇩+P+K+G	上段投げ技	0		60	
バールティングホース	⇗+P	上段投げ技	0		75	
ハニーエアリアル	⇦+P+K+G	空中投げ技	30		131	
投げ失敗ポーズ			5	15—1	34	
●ダウン攻撃						
エイ	⇩+P	ダウン攻撃	10	23—1	35	
エイエイ	⇩+PP	ダウン攻撃	10+ 5	23—1	48	
エイエイエイ	⇩+PPP	ダウン攻撃	10+ 5 + 5	23—1	46	
エイエイエイエイ	⇩+PPPP	ダウン攻撃	10+ 5 + 5 + 5	23—1	48	
エイエイエイエイエイ	⇩+PPPPP	ダウン攻撃	10+ 5 + 5 + 5 + 5	23—1	46	
スピットキック	⇩+K	ダウン攻撃	15	19—1	49	
スピンランディング	⇧+P	ダウン攻撃	50	40—1	61	
失敗時				40—1	119	

技名	コマンド	属性	ダメージ	発生・持続	硬化	備考
●小ジャンプ攻撃						
ナックルハンマー	⇧+P	中段攻撃	30	28—3	10	▼
ランニングキャットサマー	⇖+K（走り中）	中段攻撃	40	16—3	39	▼
ランニングジャンプキック	⇗+K（走り中）	中段攻撃	50	19—1	21	▼
ホップスピンキック	⇧+K（走り中）	中段攻撃	30	15—1	29	▼
ミドルローリングソバット	⇗+K	中段攻撃	30	15—1	29	▼
ローリングサバット	⇧+K	中段攻撃	30	15—1	29	▼
ローカットキック	⇧⇩+K（着地ぎわ）	下段攻撃	30	10—2	26	▼
ホッピングキック	⇧K	中段攻撃	30	9—2	27	▼
●大ジャンプ攻撃						
キャットハンマー	↑+P（ジャンプ同時）	中段攻撃	50	50—5	24	▼
キャットハンマー	↑P	中段攻撃	30	28—3	10	▼
フロントジャンプトー	↑⇨+K	中段攻撃	30	4—5	55	▼
ジャンプトー	↑K（ジャンプ同時）	中段攻撃	26	9—2	57	▼
バックエアキック	↑⇦+K	中段攻撃	40	12—4	43	▼
フロントエアキック	↑⇨+K	中段攻撃	40	12—4	53	▼☆
エアダイブ	↑⇩+K	中段攻撃	40	15—2	23	▼
エアローリングソバット	↑K	中段攻撃	45	15—1	29	▼
フレアキック	↑⇩+K（着地ぎわ）	中段攻撃	30	15—2	17	▼
フレアトー	↑K（着地ぎわ）	中段攻撃	30	8—3	19	▼
クライムウォール	壁接触時⇧+P					
ウォールダイブ	壁登り中⇧+P	ダウン攻撃	60	39—1	40	▼※
失敗時				39—1	60	
●背後攻撃						
ターンスナップ	P	上段攻撃	18	18—1	6	
ローターンスナップ	⇩+P	下段攻撃	18	13—1	14	
ターンダブルスナップ	PP	上上段攻撃	18+12	13—1	20	
ターンキック	K	中段攻撃	38	12—2	30	▼
ロースピンキックターン	⇩+K	下段攻撃	28	12—2	30	
スピンキックターン	⇧+K	中段攻撃	30	15—1	29	▼
●ダッシュ攻撃						
ランニングストレート	P	中段攻撃	25	15—1	28	▼
スライディングキック	⇩+K	下段攻撃	40	18—3	29	▼
ランニングニー	K	中段攻撃	30	15—15	30	▼☆
ランニングタックル	P+G	中段攻撃	40	16—6	23	▼☆※
ランニングピーチアタック	P+K+G	中段攻撃	30	15—15	30	▼☆
ランニングキャットサマー	⇖+K	中段攻撃	40	16—3	39	▼☆
ランニングジャンプキック	⇗+K	中段攻撃	50	19—1	21	▼☆
ホップスピンキック	⇧+K	中段攻撃	30	15—1	29	▼

ゲーム遊IIゲーセンネットワークプロジェクト始動!!

ゲーセンびっくり箱

ヤッホー！　大好評のこのコーナー、今回は大阪にその名を轟かすAMスポットを紹介しちゃうゾ！　どんな雰囲気を持つお店なのか楽しみだネ。もし近所に住んでいるなら、絶対行ってみよう！　約束だよ！

1プレイ100円!?他店より10倍遊べる!

アミューズメント フェラーリ



さて、お立会い！　今回紹介するゲーセンは「アミューズメントフェラーリ」！　それにしても、このお店、すんごい店構えですナー。もう思いきり〝フェラーリ〞なんだもん…。跳ね馬のエンブレムが素敵です。これなら、どこからでもひと目でわかるネ。

しかーも、入り口にかかっている看板の文字がこれ又気になる。「ゲームが1プレイ10円！」うーん、そそられます。本当なんでしょうか？と思った読者のみなさん、安心して下さい！本当なんですよ、これが！　本気（マジ）で、10円！　1プレイ（驚いたんで、倒置法かましちゃいました）。もうこうなったら行くしかないでしょ、この「アミューズメントフェラーリ」へ。近くに住んでる読者のみんなはとってもラッキーだね。ただ、2・3階のゲームだけだからね、10円なのは…。

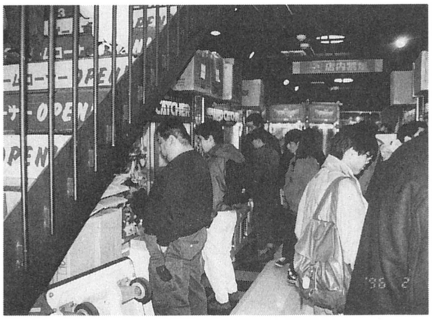
店内禁煙!!女の子もうれしいね!!



▲ここにも「店内禁煙」の文字が見える

いやいやー、これは驚き桃の木ってヤツですよ、みなさん！　なんとこのゲーセン、店内禁煙なんですわ！どこのお店に行っても筐体の上に必ず灰皿が設置されているという昨今には、とても珍しい対応ですね。でも、これなら「ゲームはやりたいけど、タバコの匂いが髪の毛につくからヤダなー」とか「禁煙中だから、このゲーセンに入りびたっちゃおうかなー」という女の子にはピッタリの環境だね。やはりゲーセンにも女の子が増えたから、お店側もそれなりの対応策を検討した結果だということでしょう。

ただ、個人的な意見を言わせてもらうと、麻雀ゲームの台では、どうしてもタバコが吸いたくなっちゃうんですよね。そこだけでも喫煙可にしていただけるとうれしいなーって思ったりしちゃいますです、ハイ。

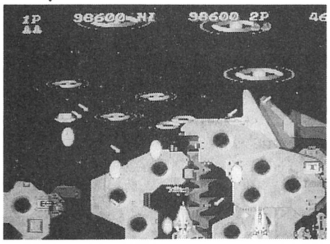


◀おお！　天井に「店内禁煙」の文字が！やっぱり、タバコは体にも機械にも悪いか…

あ、そうそう、1階には女性に人気のUFOキャッチャーなんかも、ズラーリ勢ぞろいしてますヨ。景品は…ちょっとマニアックなものかもしれませけど。気にしない気にしない…。

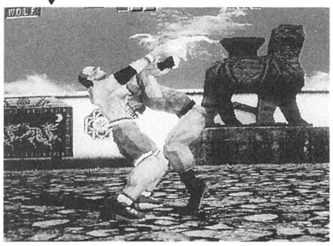
最新人気ゲームも大量入荷!!

4台 沙羅漫蛇2



言わずと知れたコナミの名作「沙羅漫蛇」の続編。ファン待望の縦横シューティングゲーム。

8台 バーチャファイター2.1



「バーチャジャンキー」増殖のきっかけを作った傑作格闘ゲーム。もうすぐ全国大会開催だってサ！

20台 リアルバウト餓狼伝説



SNKの本社は大阪だし、やっぱりこのくらいの台数は入荷してないとダメだよねー。

4台 ときめきメモリアル対戦ぱずるだま



コナミが誇るキャラゲーの筆頭！3月20日には、東京でコナミのイベントも開催される！

大阪の強者勢ぞろい!!
対戦台が熱いぜ！

最近のゲーセンでは何が熱いかって言えば、やっぱり対戦台が熱い！　もう、熱いの熱くないのってどっちやねーん！っていうぐらいなんだよね。そして、この「アミューズメントフェラーリ」も例にもれず、対戦台は熱気ムンムン状態！　右の写真でもわかる通り、「もっと強いヤツと戦いたい！」っていう顔で、みなさんプレイしまくってます。

このページを読んで、「ふふん、俺に挑戦しようなんて、100万年早い！」と豪語した読者の方がいたら、ぜひ対戦しに出かけてほしい。

そう言えば、もうすぐ『バーチャファイター2.1』の公式な全国大会が開かれる予定だしね。いろいろなところへ武者修行に行って、腕を磨いておくことをおすすめします。でも、遠征しても、ゲーセンでトラブルを起こしちゃダメだぞ。マナーに気をつけてがんばってちょ。



アミューズメント フェラーリ

店長さんより…



アミューズメントフェラーリのおすすめポイントは、左でも紹介されてる通り、新作人気ゲームが大量入荷！　そして、1プレイ10円のコーナーがあること。また、ポスターヒーローも(同級生、SR麻雀など) 7台あり。ぜひお立ち寄り下さい。



アミューズメントフェラーリでまってるぜ!!



年齢：21歳／ゲーム歴：小２の頃から／ココに来る時間帯：朝～昼にかけて／得意なゲーム：『VF2.1』／★強いと思う人、昼ごろココに来て下さい。たまに居ます。



年齢：24歳／ゲーム歴：インベーダーの頃から／ココに来る時間帯：いつでも居ます／得意なゲーム：『バーチャロン』／★このゲーセンはいいよ～（間伸びした声で）。



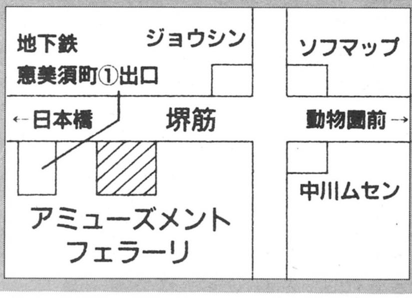
年齢：不詳／ゲーム歴：物心ついた頃から／ココに来る時間帯：午後９時～11時ぐらい／得意なゲーム：『VF2』『エグゼド・エグゼス』／★連コインはやめてくれ！



年齢：不詳／ゲーム歴：７年／ココに来る時間帯：平日の昼～夕方／得意なゲーム：『VF2』／★オレは『マーヴル』『鉄拳２』何でもいける。全力でかかってこい！

アクセス方法

地下鉄恵美須町１番出口を降りて、中川ムセン方向に歩けば、すぐ着くぞ。わからない時は下記へ直接電話して尋ねよう！（電話　06－632－6644）



目指せ!! 100万台 ゲーセン遊Ⅱ化計画!!

さーて、このページの恒例企画！　「目指せ100万台！　遊Ⅱ台を作っちゃえ！」の時間です。よろしくお願いします、アミューズメントフェラーリさん。どどーん！　設置完了！　今回の遊Ⅱ台は『ときめきメモリアル対戦ぱずるだま』に決定！　パチパチ、ドンドンドンドン…。





そんなワケで、できあがりました遊Ⅱ台。読者のみなさん、積極的にこの台でプレイして下さい。

インカムの状況が良かったら、遊Ⅱ台をもう１台設置してほしいな…。お願い！

残り99万9987台!!



ゲーセン大募集!!

ゲーセンびっくり箱では、ゲーム遊Ⅱにご協力して頂けるゲームセンターを大募集しています。全国のどんなお店でも結構ですので、紹介したいお店の写真と、お店のおすすめポイント、住所、ご担当者の名前、電話番号などをガシガシ書いて、ドシドシご応募下さい。掲載決定の際には、折り返し、本誌の担当者エイジア丸山からご連絡致します。宛先は下記の住所です。お間違えのない様に。お待ちしてまーす!!



〒150　東京都渋谷区恵比寿西
2－6－6　中田ビル６Ｆ
ゲーム遊Ⅱゲーセンびっくり箱係

僕らが知りたかった海外最新情報が満載!!

AMERICAN GAME NETWORK ISSUE 8



今年も恒例の「E3」が近づいてきた！　コンシューマーゲーム機の年一度の祭典なのだ。次世代機のアメリカでの人気が今年も気になるね…

[海外ゲーム超最新ゲーム情報!!]

日本ではコンシューマーゲーム機のショーとしては「初心会」や「おもちゃショー」が主だったものだけど、アメリカでは今まで「CES（コンシューマーエレクトロニクス　ショー）」が年2回、冬と夏にそれぞれラスベガスとシカゴで行われていたのだ。

でも一昨年からは「E3（エレクトロニック　エンターテイメント　エキスポ）」に各ゲームメーカーが集中、話題の次世代機もこのショーで発表されるようになったのだ（今年は5月16日から）。

アメリカではセガサターンよりも結果的には売れ行きが良かったプレイステーションの新作が気になる所、詳細はジェラルド君が伝えてくれると思うので期待して待ってくれ。


▲ショーの前後はいつも慌ただしくなるものだ

期待の2大メーカー新作に情報氾濫!!

今、アメリカで話題の新作アーケードゲームは4つある。もうすぐ発売される『キラー　インスティンクト2』・『バーチャ　ファイター　キッズ』・『ソニックの対戦格闘ゲーム』、そして本命！　『ストリートファイター　アルファ2』だ。

つい先日行われた「AOU　ショー」でも大人気だった、キラー以外の作品に、マニアは目を光らせているのだ。

中でも、いまだに根強い人気のスト2シリーズの最新作は、新キャラ5人(ダルシム・ザンギエフ・元・ロレント・さくら）が気になるとあってか、ロケテストが行われた1月26日から日本に質問が殺到！　既に大会の予定も組み込まれている程の盛り上がりなのだ（新作の詳細についてはAOUショー特集ページを参照のこと）。

今後発売されてからの人気キャラ等、続報を楽しみに待ってくれ。

L.Aのゲームセンター[FAMILY FAN]

[AOUショー期待ゲーム] BEST 5

ファミリーファンの常連が今一番関心のある最新ゲームはなにか集計してみたぞ！

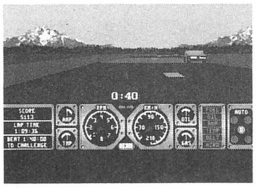


1. STREET FIGHTER ALPHA 2
（ストリート ファイター ゼロ 2 ／カプコン）
2. SONIC FIGHTING GAME
（ソニックの対戦格闘ゲーム ／セガ）
3. VIRTUA FIGHTER KIDS
（バーチャファイター キッズ ／セガ）
4. DUNGEONS & DRAGONS2
（ダンジョンズ アンド ドラゴンズ 2／カプコン）
5. SOUL EDGE
（ソウル　エッジ ／ナムコ）

コニチワ、ジェラルドです！　今、ファミリーファンでは新作格闘ゲームの話で持ちきりなんだ！　ボクも今度日本に遊びに行く時にはAOUかAMショーに合わせて行くことにするぞ！

さて、そのショーに出典予定の作品の中から今回は人気のあるゲームを集計してみたぞ。2位の『ソニック』はキャラ人気が絶大だからヒットの予感。4位の『D&D2』は本場とあって1同様、隠れファンがまた増えそうだ。『アルファ2』はいつ発売？　早くやりたいよー!!

アメリカン名作ゲーム



ハードドライビン（ATARI　89年）

車にキーをさす手順から始まり、クラッチまでも駆使してプレイする本物志向のドライブゲーム。ポリゴンをいち早く取り入れたゲーム画面は秀逸の一言。日本輸入版はセンスのない和訳もまた面白かった。

ゲームミニ情報

<ハードドライビンの隠れた楽しみ>

★チャンピオンシップラップの時、スピードトラックの方には通行止めの看板が立っているが、看板をなぎ倒して進む事が出来る。これで勝てば、ちゃんと勝った事になる。

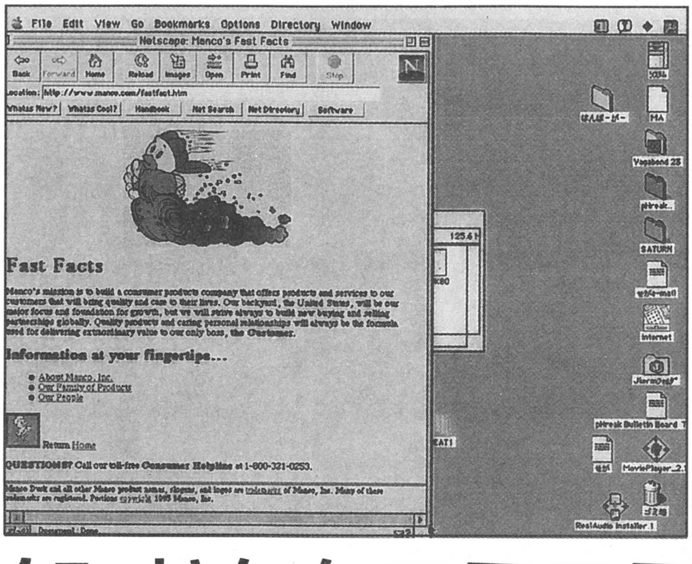
★立体交差下とスタート地点の間の左側に細い道が直角に出ているが、進んでいくと「DIP」と書かれた看板が3つあり、さらに進むと紺色の広場に黄緑色の塔が立っている。



○月×日△曜日
全国の間抜けオヤジに向けて発信されているウィンドウズ関連のCMが最高に笑える。俺も健さんや長嶋さんやあの専務たちと一緒にウィンドウズやろうかなと思ったりする。って、もうやってるか。

○月×日△曜日
森高千里のCD-ROM、渡良瀬橋がよくできていると評判だったので、マイクロソフトプラス！とネットスケープナビゲーターを買うついでに購入してみた。ふ〜ん。
あまりよくない。クイックタイムVRでぐるぐると回る映像が楽しめる？　いや別に、たいした↗
↘ことはない。森高千里のファンが買って、ファンが楽しむものなのだろう。それはいいとして、あの江口洋介（変読するとエロ妖怪）と熱烈恋愛中とは、ファンならずとも、驚き、桃の木、山椒の木。

○月×日△曜日
いつものようにインターネットサーフィン。オープンテキストでｍａｎｋｏを検索してみると、44の登録があり、ｍａｎｃｏで検索してみると、なんと同じく44の検索結果が出た。そして驚くことにhttp://www.manco.com　！！！なんて、ものがあった。世界は広大なものだと、つくづく感心し↙



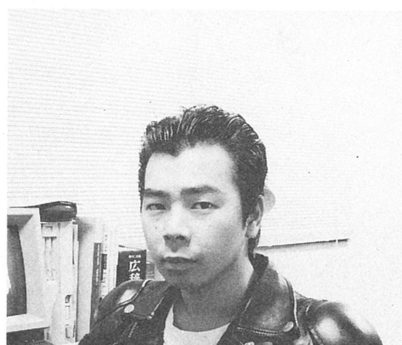
ショックでかチンチンおちちモミモミ

↘た。それにしても、ｎａｍｃｏとｍａｎｃｏって、やけに似てるよなあ。俺も好きだけどさ〜。

○月×日△曜日
俺が麻雀好きということもあってか、ナムコの麻雀ゲーム。スパローガーデンが最高に楽しい。おいおい、染めてんのか。染めてるの。ホンイツかぁ〜。などと3人連続で、野次を飛ばしたりするので、かなり熱い。しかし感心するのは、麻雀そのものがわからない人を対象した練習モードが備わっている点だ。前回もいったが、そのときに表示されるあのクマ。ちょこまか、ちょこまか動いて、まったく最高に笑わせてくれるぜ。

○月×日△曜日
テックサターンの及川さんとお姉ちゃんの付く居酒屋、竹の家へ行く。そこにいたサラリーマンオヤジ。お姉ちゃんたちにセクハラすることはもちろん。マイクを持って仁王立ち。下手なカラオケを熱唱。及川さんは、それを見て、いいなあ。平和だなあ。幸せだなあ。これだよこれ！　といって、はしゃいでいた。確かに幸せだと思う。

○月×日△曜日
今日、糞忌々しい電車に乗る。酔っ払いだとか、糞馬鹿だとかと一緒にスシ詰めにされて、ガタゴトと移動する悲しさよ。気分はガス室送り、アウシュビッツだ。心の底から、ネバネバする灰色の吐き気がしてくるぜ。それはいいとして、呆けたレゲエのおじさんが、後ろで独り言をいっていた。はじめは、日本語だとは思えぬ発音に、派手な外人だと思ったが、よくよく聴いてみると、よれた日本語だということがわかった。おじさんは架空の人間に、道を教えているようだった。おでん屋の角が、コンビニエンスストア。んで、その横がCDレンタル屋……。さんまのお父さんが、ポットに向かってしゃべっている話を思い出した。俺はゲームをするということは、起きながらにして見る、夢見のようなものだと感じるときがある。おじさんはすごいかも知れない。起きながらにして、ゲームもやらずに夢を見てる。しかもおそらくは、かなりリアルなものを……。どうでもいいが、人間昔は呆けるほどまで、長生きしなかったそうだ。生活水準も上がり、医学も格段に進歩した。今は、なんといい時代なのだろうか。なぁそうだろ。
俺が呆けたらたいへんだ。知り合いも多いから登場人物には困らないし、多趣味だから、話すテーマもいっぱいある。呆けたら、疲れそうだな。呆け過労死だな。



渋谷洋一／しぶやよういち　元週刊ファミコン通信編集部ライター。現在ハイローラーで雀龍王、そしてC1-KING!!!

第20回

DIGITALIC HIGHROLLER

渋谷洋一 デジタリック ハイローラー

俺のパワー糞マックのマザーボードが昇天しやがった。すべての英知を注ぎ込んでいただけに、ファッキンジョブがえれえ滞った。クソッタレ。

ラード吉田の

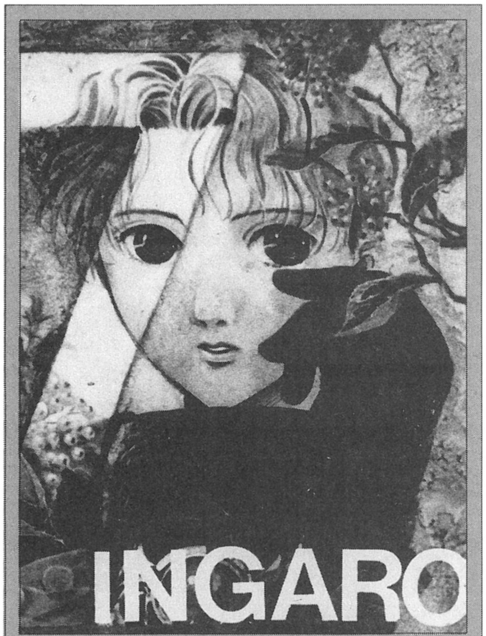
知られざる同人誌の世界へ誘う 同人誌館 商い中



ラード吉田

遊Ⅱの同人誌特攻隊長。その攻撃力はオマリーと古田に優るという。やおい好きは事実……

今月は冬コミ特集!!のハズだったんだけど…あとひと月待ってくれい。でも、今月もイイモノ目白押しィ!!



今月のイチオシ

同人誌パーソナルデータ!!

◇誌名／ZINGARO
◇発行／黒百合文庫・ぱららっけ本部
◇版型&ページ数／B6版 フルカラー 60P
◇価格／〒込み900円
◇通販方法／
為900円
同あて名カード
◇〒921 石川県金沢市玉鉾1-104 ふくじゅそう3号室
猪口優美方 G遊係

タクティクス・オウガっていいんだよ!!

えーども、冬コミ結果発表が次号に流れて、スミマセンのラード吉田でございます。冬は寒いけど、イベントに行くのは夏よりは楽なので好きです。

それではでは、今月のイチオシくんを紹介だあ！その彼（?）は……『ZINGARO』くんです！　なんとタクティクス・オウガ本です。GAME遊Ⅱはアーケードゲーム誌なんで、やや反則気味なんですが、いい本はいいんですから、いいんです！

さて私もハマッたオウガの本なんですが………

デニムとヴァイス…どちらが正しかったのか

とても綺麗なつくりの同人誌なんですよ。中身も負けずいいんですよ。なかなかキレ味よいギャグがあって、カノープスが、い〰〰い味だしてるんですよ。で、このギャグがシリアスをまた、ぐいっとひきたてているんです。

そのシリアスですが、1本は、ヴァイス♂悲しい心をあらわした話……。そして もう1本は、戦いを終えたデニムに残ったものは……というお話。どちらも、悲しいお話ですが、のめりこんだ人なら、共感するところが必ずあると思います。

こーゆー本を見つけたときって『やった』て感じになりますね。よい同人誌は、疲れもふきとばす。

それでは次号をお楽しみにぃ。

丁寧で綺麗でおもしろい、グゥレイト!!





今月のオススメ同人誌一覧



◇誌名／Overnight Sensation
◇発行／嶺上開花
◇判型＆ページ数
B５判　フルカラー　32P
◇価格／㊍500円＋〒270＋
◇通販方法／㊗500円＋㊈270円
㊐あて名カード
◇〒317 茨城県日立市城南町５－５－２－302
鯉沼方　嶺上開花係

いや、いーあじ出してるVF本です。妙に名キャラの個性が濃いし…。中身はショートギャグONLYです。いいねぇ。



◇誌名／ DOUBLE DANDY
◇発行／銀神屋
◇判型＆ページ数
B５判　60P
◇価格／㊍700円＋〒270
◇通販方法／㊗700円＋㊈270円
㊐あて名カード＋㊈80円
◇〒243 神奈川県厚木市金田306－１　パークサイド清水101
森屋桐子

えーサイバーボッツです。中身はサンターナとバオ＆マオのちょっちやおいです。なんか、可愛いっス。女のコ向けです。



◇誌名／伊藤くりにっく
◇発行／ればさし屋
CLUB "Z"
◇判型＆ページ数
B５判　フルカラー　48P
◇価格／〒込み1100円
◇通販方法／㊗1100円
㊐あて名カード
◇〒174 東京都板橋区東新町１－43－13　ビーエスコーポ106
森方　GAME遊II係

侍魂とKOFのH本です。GFの日高陸先生も描いてるゾ。中は、ガル×ナコ、舞×アテナ、幻×シャルだ。18禁ね。



◇誌名／魔的遊戯
◇発行／黒咲ひいな個人誌
◇判型＆ページ数
B５判　フルカラー　32P
◇価格／㊍500円＋〒240＋
◇通販方法／㊗500円＋㊈240円
㊐あて名カード＋㊈80円
◇〒229 神奈川県相模原市上溝3898－６　来田和子

女のコ中心のVHギャグ本です。いやみんな可愛い可愛い♡　モリは変だし、レイもフェリもいいっス!!　の一品です。



◇誌名／Z
◇発行／431－04
◇判型＆ページ数
B５判　フルカラー　44P
◇価格／㊍500円＋〒270円
◇通販方法／㊗500円＋㊈270円
㊐あて名カード＋㊈80円
◇〒431－04 静岡県湖西市岡崎1116－204　新垣晶子

ああっここの春麗すっごくいい!!　オイラ大好きです。ネタはややHかな(笑)。あ、ZERO春麗中心本です。買い買い。



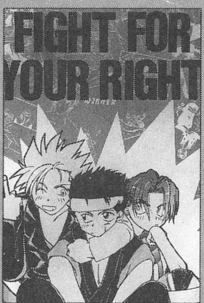
◇誌名／ON DARK STREET
◇発行／
B／HEDGE Super
◇判型＆ページ数
A５判　36P
◇価格／㊍400円＋〒190円
◇通販方法／㊗400円＋㊈190円
㊐あて名カード＋㊈80円
◇〒810 福岡県福岡市中央区今川２－５－10　高橋明子

モリガン中心のVH本。もーなんかモリガン！って感じ(笑)の本です。あ、あとフェリシアも出てます。よかよ！



◇誌名／何卒－なにとぞ－
◇発行／いつだってひまわり
◇版型＆ページ数／
B５判　フルカラー　52P
◇価格／㊍600円＋〒240円
◇通販方法／㊗600円＋㊈240円
㊐あて名カード＋㊈80円
◇〒170 東京都豊島区南大塚１－31－２　サンハイツ飯村201
舘脇方　いつひま係

侍魂、服部半蔵一家中心のファミリー本です。なんかほのぼのするよなー。みんな仲いいし。心のやすらぎな一冊でっせ。



◇誌名／FIGHT FOR YOUR RIGHT
◇発行／シークレットAD
◇版型＆ページ数／
B５判　52P
◇価格／㊍500円＋〒240円
◇通販方法／〒500円＋㊈240円
㊐あて名カード＋返信用封筒
◇〒916 福井県鯖江郵便局留
上野直美

VF2本です。リオンとブライアント兄弟のお話がメインです。ちょっといいっスよ。ちょっとHもあるし……買うのだ。

同人誌館の略語について

㊍：同人誌本体の価格です。
〒：その同人誌を郵送する場合の送料です。
㊗：通販における支払い方法のひとつ。定額小為替のこと。郵便局で買えます。送るときは無記名（何も書いてはいけません）で郵送します。
㊈：金額の半端ぶんを切手で送ることです。
㊐：通販の申し込み時に封筒に同封するもの。
あて名カード：自分の郵便番号、住所、名前を書いた５cm×８cmくらいのカード。
コピー本：コピーでつくられた同人誌。安価で簡単につくれる。掘り出し物が多い。

同人誌募集!!

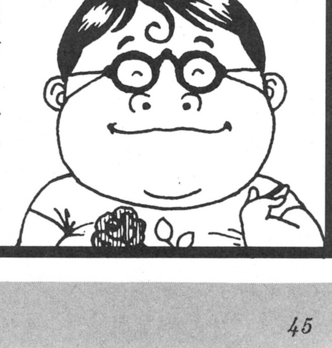
同人誌を大募集します。ジャンルはゲームに限ります。同人誌を送ってやろう！という方は、①通販の有無及び方法、②本の価格＋送料　③申し込み時に同封するもの、④あて先及び電話番号を明記の上、〒166 東京都杉並区高円寺北2-3-2　㈱リイド社　GAME遊II『同人誌』係迄。

通信販売時の注意!!

通販を行う場合、次のことに注意してください。①欲しい本のタイトル、冊数を明記すること。②申し込みから１か月～２か月で本がつかなかった場合は連絡すること。③中傷や不幸の手紙などはもってのほかです。基本的には常識的な事です。きまりを守って楽しい同人ライフを!!

"じゃま～る"は要チェックや

最近"じゃま～る"が気にいってるんだけど、ここにもポツポツと同人誌情報が出ているんだよね。サークルメンバー募集とか、一緒にイベント行こうとかね。同人誌好きな要チェックやね。あ、それから私は男性向よりもやおいの方が好きです……



※ゲーム遊IIでは金銭の授受等通販上のトラブルに関しては一切責任を負えませんのでご了承下さい。





今回はジャケ写がたくさんだ!!

GM&VIDEO最前線！

A-ZAP

GMファンクラブ「FSGクラブ」の会長にして、「ゲーム・サブメディア・クリエイター」(自称）でもあるGMバカ。ディレクター、シナリオライター、マニア、オタクと肩書きは様々。

今月はちょっと趣向を変えて、ひとりのキャラクターのテーマ曲にスポットを当てて追っかけてみるぞ。そして、そのキャラクターとは、もっとも人気のある悪役「ギース・ハワード」だっ！

姫野かげまる

GM業界No. 1のミーハー娘。アスキー社の「サテラビュー通信」にマンガを連載している以上、一応漫画家なのだが……。ちなみに「VF 2」ではカゲ使い。

最終ボス復活記念!? GMでふり返る

ギース・ハワードのすべて!!

「さらば、ギース」というキャッチコピーとともに、5度目の登場を果たしたギース。悪役ながら、彼の人気は非常に高く、彼のテーマ曲となるGMも当然一目置かれている。

そんなわけで、今月は彼のテーマ曲を全曲、収録アルバムを含めて完全紹介！ …これが彼の追悼記念にならないことを祈りながら（笑)。

餓狼伝説

シリーズ処女作だけに、当然ギース初登場作品。本作でのテーマ曲「ギースにキッス」が、以後のテーマ曲の母体となった。

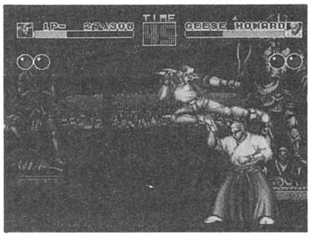
イントロのギターによるフレーズが特徴。



餓狼伝説・ラストリゾート／PCCB－00087／1500円



餓狼伝説イメージアルバム／PCCB－00132／2500円



▲これが元祖当て身投げ。当時は大衝撃！



▶今回はギースもプレイヤーキャラとして登場。当て身投げの快感が味わえるようになる

餓狼伝説スペシャル

元々スペシャルゲスト（？）として参加したギース。ギースステージの最初に開く三連の障子に合わせて鳴り響く「カンッ、カンッ、カンッ」というS. E. が印象的な「ギースにしょうゆ」。「キッス」から「しょうゆ」に名前が変わったのは、和風になったためなのか、障子に引っかけたのかは定かではない。



餓狼伝説SPECIAL／PCCB－00138／1500円



餓狼伝説SPECIALイメージアルバムPART 2／PCCB－00155／2500円



龍虎の拳 2

こちらもほとんどゲスト的な役割で登場した、若い頃のギース。「ギースにキッス-CYBER EDIT-」は、若いというイメージを強調するためか、メタルな音色が目立つ。



龍虎の拳 2／PCCB－00144／1500円



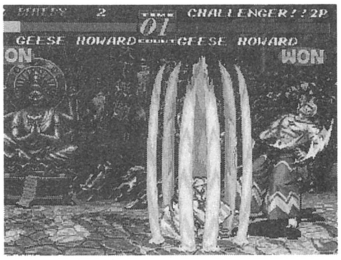
龍虎の拳 2 イメージアルバム／PCCB－00156／2500円



△リョウ・サカザキとも対決!若いぞギース

餓狼伝説3

ストーリー上、ちゃんと復活した（笑）のがこの『餓狼伝説 3』。今までの曲調を継承した「ギースにちゅうして」の他に、通常のテーマ曲として「ギースじゃ!!い」という新曲も追加され、さらにヒートアップ！



▲復活するのはキャラクター人気の証



餓狼伝説 3／PCCB－00179／1500円



餓狼伝説 3 アレンジサウンド・トラックス／PCCB－00183／2500円

[GMはみ出し情報] 今月号スクープ（2ページ～）でも紹介したように、『龍虎の拳』シリーズの最新作が発売されることになったのだ！ このゲームに関しては、早くもアルバムのリリースが決定。新譜コーナー（59ページ）でもちょっとだけ紹介しているけど、詳しくは次号以降の紹介になる。注目してくれ！

…そして『リアルバウト餓狼伝説』へ!!



餓狼伝説シンフォニックサウンド・トラックス／PCCB－00197／2500円



リアルバウト餓狼伝説／PCCB－00203／1500円

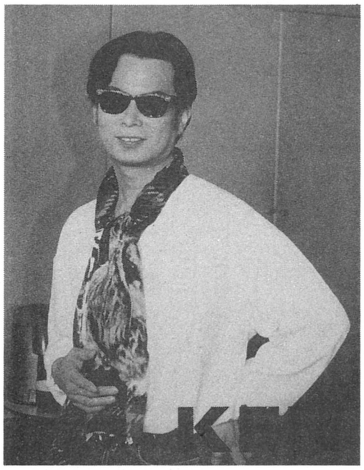
曲名は『餓狼伝説３』と同じだが、曲のアレンジが若干変更されている。ギースのテーマ曲の最終到達点として、これ以上の名曲はないだろう。特に「ギースにちゅうして」は、今までのテーマ曲のメイン部分をずっと継承しているにもかかわらず、飽きられずに愛されている点が素晴らしい。



◀ついにギースの歴史にピリオドが打たれた!?

謎の男"KEN"が捧ぐギースへの鎮魂歌

『～アレンジサウンド・トラックス』にて、ギースへのレクイエムを歌ったKENにインタビュー



謎のロックオペラ歌手を自称（？）する男。それ以外は謎に包まれているが、それにしてはどこかで見たような感じも…。

今回収録した曲の一つ『露命』は、クラシックのレクイエムに近くて、普段やっていることに共通する部分がありますね。『迷霧』の方はロック調だと聞いていたので、映画「フラッシュゴードン」（ロックバンド「クイーン」が音楽を担当）をイメージしていたのですが、予想以上に難しい曲でした。でもとてもエネルギッシュな曲なので良かったです。

クラシックを勉強したことがあるので、結構難しい曲を作っていただきまして（笑）。普通のポップスやロックのボーカルの人よりも特別うまいというわけでもないので厳しかったです。

私はどちらかというと音質を均一にして歌ってしまう特徴があるんですけれども、その手法でメロディラインを引っぱっているところを、皆さんにぜひ聴いていただきたいですね。声をロングトーンで伸ばしている部分とかを特にね。



▲スタジオにて熱唱する謎の男KEN



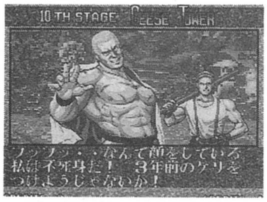
リアルバウト餓狼伝説
ARRANGE SOUND TRAX

…『リアルバウト』の新曲などから10曲をセレクトしてアレンジ。ボーカルも４曲収録。（PCCB－00207／2500円）

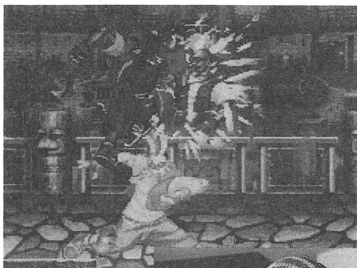


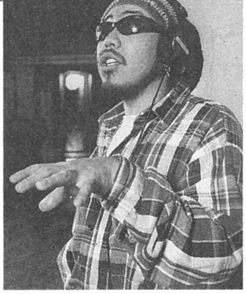
言いたい放題試聴室
GMパーフェクトインプレッション!!

A-ZAP；（以下、A）：さて、今月はギース特集ってことで…。
姫野かげまる（以下、姫）：きゃあきゃあきゃあきゃあきゃあ…。
A：……やかましい!!
姫：だってえ、ギース様なんですものぉ♥
A：そーいや、ギースにハマってたっけ、お前。
姫：そうなの。ほら、この衣装もギース様とおそろいなんだよ♥
A：それ言うまで実は誰も読者さん気づかなかったんじゃないの？
姫：シクシクシク…。
A：ったく…、今月はこいつほっといて話を進めるか。さて、今月紹介したのは『リアルバウト餓狼伝説・アレンジサウンドトラックス』。KENさんだけでなく、ゲーム中でギースとダック・キングの２役を演じていた、コング桑田さんのボーカル曲も２曲収録されているぞ。新曲が入っていることもあるし、『餓狼伝説３』のアレンジトラックスを持っている人は特にセット購入すべきだろうな。
姫：ギース様ラブラブなあなたは、今月紹介したアルバム11枚を全部ゲットよ♥
A：合計で2万2500円だぞ。
姫：それくらいの額、愛の力で乗り切るのよ!!



▲ギース不死身！　姫野狂喜乱舞!!





◀▼コング桑田さんが歌うダック・キングの曲はラップ系サウンド

協力／サイトロン＆アート（株）、（株）ポニーキャニオン、（株）エス・エヌ・ケイ
イラスト：姫野かげまる

次世代機ソフト

『ナムコミュージアムVOL.3』の収録タイトルも決定して（P15参照のこと）、家でもアーケードの名作が遊べたりで、もう最高です!!　ゲームざんまい!!

セガサターン　ザ・キング・オブ・ファイターズ'95

エス・エヌ・ケイ／3月28日発売予定／¥7,800

いまだに、ゲームセンターで安定した人気を誇る『ザ・キング・オブ・ファイターズ'95』が、CD-ROMとROMを複合させたツイン・アドバンスド・ロム・システム(P12参照)を引っさげてセガサターンに完全移植されたのだ。

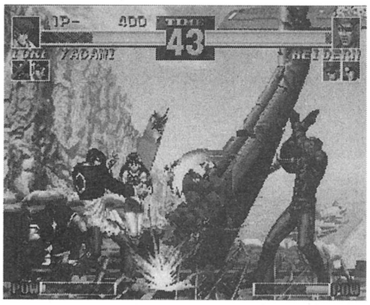
とにかく、完全移植を目指したということで、画面をちょっと見ただけじゃ、オリジナルのネオジオ版と区別がつかないのではないでしょうか？

やっぱり、使用できるキャラクターの数がハンパでない、この『ザ・キング・オブ・ファイターズ'95』。一家に1本は欲しいオススメ作品といえるでしょう。

それに、アーケードでの対戦の熱さを考えると、家庭でも白熱しないワケがない!!　ここは、自分の腕を磨き、友達を呼んで対戦。さらには、ゲームセンターに殴り込みをかけてみては？



◀これこのとおりの完全移植はうれしい!!



◀ローディング時間が短ければ対戦も熱い

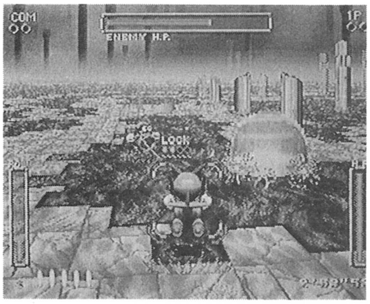
セガサターン　ハイパー3D対戦バトル　ゲボッカーズ

リバーヒルソフト／発売中／¥5,800

セガサターン用対戦ケーブル対応ソフト第1弾が、この3D対戦シューティングゲーム『ゲボッカーズ』。

なんで『ゲボッカーズ』というのか誰しも気になると思うけれど、ちゃんと理由があります。それは、ざっと説明すると「架空世界にストライカー（人工知能＆強力武装のロボット）がいて、犯罪を犯していた。それに対抗するべくボッカーズ部隊を編成した。部隊はAからGまであった。タンギス星王子誘拐事件で無事王子を救出した。そのおり、王子がD(ディー)ボッカーズをタンギス読みでD（デエ）ボッカーズと発音した。そして、G(ジー)ボッカーズもG(ゲ)ボッカーズと呼ばれるようになった」というワケなのだそうだ。

ちなみにゲームは対戦ケーブルなしでも上下画面分割で、対戦可能だ。



◀コミカルなキャラが大活躍するのだ!!



▲これが対戦ケーブル。背面のコネクタに接続

◀対戦ケーブル同梱パックはお値段¥6,300!!

ソフト総合売り上げランキング（家庭用機）

順位	タイトル
1	セガラリー・チャンピオンシップ セガサターン／レーシング／¥5,800
2	ストリートファイターZERO セガサターン／カプコン／¥5,800
3	第4次スーパーロボット対戦S プレイステーション／バンプレスト／¥6,800
4	ガーディアンヒーローズ セガサターン／セガ／RPG／¥5,800
5	スーパードンキーコング2 スーパーファミコン／任天堂／アクション／¥9,800
6	ドラゴンクエストⅥ スーパーファミコン／エニックス／RPG／¥11,400
7	バーチャファイター2 セガサターン／対戦格闘アクション／¥6,800
8	闘神伝2 プレイステーション／タカラ／対戦格闘アクション／¥5,800
9	ストリートファイターZERO プレイステーション／カプコン／対戦格闘アクション／¥5,800
10	ポリスノーツ プレイステーション／コナミ／アドベンチャー／¥6,800

次世代機ソフト発売予定リスト

NEO・GEO

3月	ステークスウィナー GI完全制覇への道	CD	ザウルス	¥7,800
3月	ビッグトーナメントゴルフ	CD	ナスカ	価格未定
3月	神凰拳	ネオジオ	ザウルス	価格未定
3月下旬	マジカルドロップ2	MVS	データイースト	価格未定
4月	神凰拳	CD	ザウルス	価格未定
4月	超鉄ブリキンガー	ネオジオ	ザウルス	価格未定
5月	超鉄ブリキンガー	CD	ザウルス	価格未定
春	NEO Mr.DO!	ネオジオ	ビスコ	価格未定
春	NEO Mr.DO!	CD	ビスコ	価格未定
春	ゴール！ゴール！ゴール！	ネオジオ	ビスコ	価格未定
春	ゴール！ゴール！ゴール！	CD	ビスコ	価格未定
春	パズルdeポン！	ネオジオ	ビスコ	価格未定
春	パズルdeポン！	CD	ビスコ	価格未定
春	オーバートップ	ネオジオ	ADK	価格未定
春	オーバートップ	CD	ADK	価格未定
春	真説サムライスピリッツ 武士道烈伝	CD	SNK	価格未定
冬	QP	CD	サクセス	価格未定
未定	メタルスラッグ	ネオジオ	ナスカ	価格未定
未定	メタルスラッグ	CD	ナスカ	価格未定

セガサターン

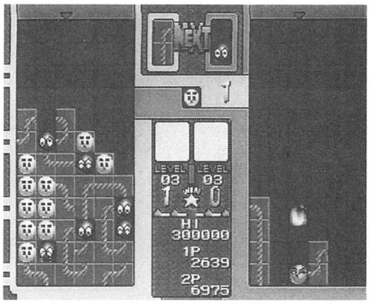
くるりんPA！

スカイ・シンク・システム／発売中／¥3,980

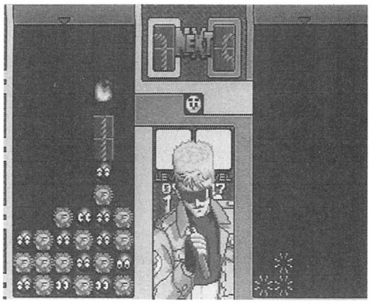
平成7年7月7日（パチスロみたいだ！）に、プレイステーション版で発売された、落ちものパズルゲームがセガサターンに移植された。

ちなみに、プレイステーション版との違いは、ゲーム画面を含む、キャラクターなどのグラフィックの一新。ローディング時間の短縮。得点、お邪魔キャラ雪だるま数をバックアップRAMに保存可能で雪だるまのスコアアタックが可能。好きなコンピューターキャラクターを選択することも可能。1人プレイ時の乱入も可能、などなど。

次々に落ちてくる導火線ブロックを上手につないで、ファイヤーブロックで点火。導火線を伝わって燃えた分だけ、対戦相手のフィールドに雪だるまが。最上段までブロックが詰まればゲームオーバーになってしまうゾ!!



◀ただの落ちものではないヒネリがイイ!!



◀セガサターン版はパワーアップしてるゾ

セガサターン

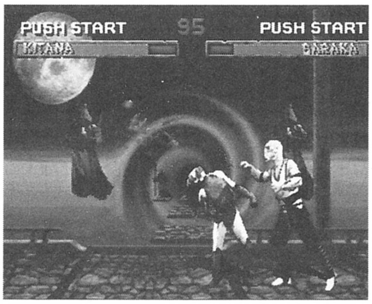
モータルコンバットⅡ 完全版

アクレイムジャパン／3月発売予定／¥5,800／X指定

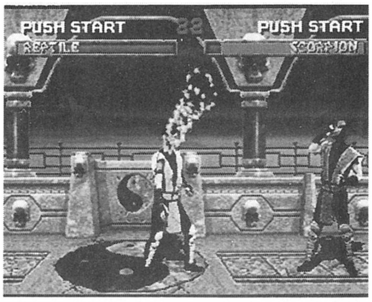
実写取り込みで、洋モノで、血が出て、首がもげて、それでいてコミカルで有名な対戦格闘ゲームが、『モータルコンバット』シリーズ。

その2作目『モータルコンバットⅡ』の完全版が、このほどセガサターンで発売される。メガドライブからのモータルフリークには、スーパー32X版ともども、ぜひこのセガサターン版もおさえておいてもらいたいところ。

ちなみに、この『〜完全版』。キャラクターは12人、究極神拳（相手の体力が0になったら使える技）は各キャラ2つ、新しく加わったBABALTYは相手を赤ちゃんに変えてしまうし、その他にも、相手にプレゼントを渡せるは、ディスコのステップは踏めるは、もうやりたい放題だ。隠れキャラも増えているのでよろしくネ。



◀ただ殴るだけでこの血の量はさすが!!

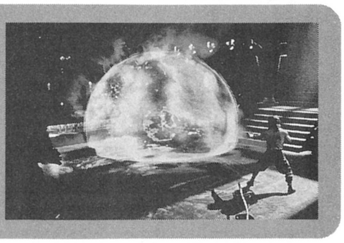


◀顔もこのとおり。禁じ手なんかない!!

映画も話題なのだ!!

ゲーム遊Ⅱでもくどいぐらい紹介している映画「モータルコンバット」。

アクション映画として、存分に楽しめるのはもちろんのこと、『モータルコンバット』フリークまでうならせる内容は必見!!



未定	FUTSAL（仮称）	ネオジオ	ザウルス	価格未定
未定	FUTSAL（仮称）	CD	ザウルス	価格未定
未定	押し出しジントリック	ネオジオ	ADK	価格未定
未定	押し出しジントリック	CD	ADK	価格未定
未定	格闘バレー（仮称）	CD	ビデオシステム	価格未定
未定	NEOアクションゲーム（仮称）	CD	ハドソン	価格未定
未定	ネオジオCD オリジナルRPG（仮称）	CD	ADK	価格未定
SEGASATURN				
3／1	新世紀エヴァンゲリオン	セガ		¥5,800
3／1	バーチャファイター CGポートレートシリーズ影丸	セガ		¥1,280
3／1	バーチャファイター CGポートレート シリーズジェフリー・マクワイルド	セガ		¥1,280
3／1	メディアロマンサー forセガサターン浅倉大介	ファンハウス		¥5,800
3／8	空想科学世界 ガリバーボーイ	セガ		¥6,800
3／15	リンクルリバーストーリー	セガ		¥5,800
3／15	ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル	セガ		¥4,800
3／15	ドラゴンフォース	セガ		¥5,800
3／28	THE KING OF FIGHTERS'95	セガ		¥7,800
3／29	スナッチャー	コナミ		¥5,800
3／29	グラディウス デラックスパック	コナミ		¥5,800
3／29	エアーズアドベンチャー	ゲームスタジオ		価格未定
3月下旬	アルバートオデッセイ外伝 〜LEGEND OF ELDEAN〜	サンソフト		¥6,500
3月下旬	上海 Great Moments	サンソフト		¥6,500
未定	ドラえもん のび太と復活の星	エポック社		¥5,800
未定	スラムドラゴン	ジャレコ		¥5,800
未定	ファンタステップ	ジャレコ		価格未定
未定	電脳戦機 バーチャロン	セガ		価格未定
未定	ファイティングバイパーズ	セカ゛		価格未定
未定	ファンタジーアース（仮称）	セガ		価格未定
3月	アイドル麻雀 ファイナルロマンスR	アスク講談社		¥8,800
3月	レヴォリューションX	アクレイム・ジャパン		¥5,800
3／1	バーチャフォトスタジオ	アクレイム・ジャパン		¥6,800
3月	NFLクォーターバック クラブ'96	アクレイムジャパン		¥5,800
3月	モータルコンバットⅡ完全版	アクレイム・ジャパン		¥5,800
春	エイリアントリロジー	アクレイム・ジャパン		¥5,800
3月	ストリートファイターⅡ ムービー	カプコン		¥6,800
3月	天地を喰らうⅡ〜赤壁の戦い〜	カプコン		¥5,800
3月	アイドル雀士スーチーパイⅡ	ジャレコ		¥7,800
3月	パンツァードラグーンツヴァイ	セガ		価格未定
3月	ビクトリーゴール'96	セガ		価格未定
3月	ゲームの達人2	サンソフト		¥8,900
4月	麻雀上手 〜麻雀がうまくなる〜	カプコン		価格未定
4月	Jewels of the Oracle オラクルの宝石	サンソフト		¥5,980
春	THOR〜精霊王紀伝〜	セガ		価格未定

プレイステーション チェスマスター

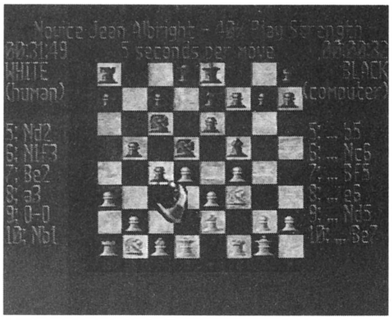
アルトロン／4月発売予定／¥6,800

チェスのルールを知らない初心者は学びながら、知っている上級者は本格的に、誰にでも楽しめてしまうのが、この『チェスマスター』。

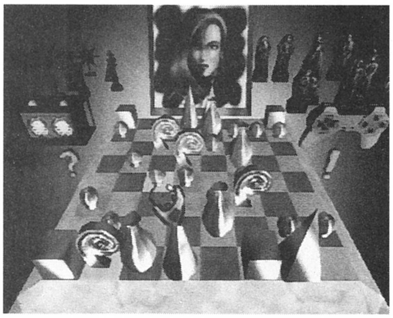
ゲームレベルは初心者でもオーケー、中級者でもオーケー、上級者でもオーケーの驚異の12段階。上達するごとに細やかにゲームレベルを変えることができて、チェスの醍醐味が味わえることうけあいの新設設計。

それに、チェスって初心者が始めようとすると相手を探すだけでも大変だけど、この『チェスマスター』なら、ティーチングモードで、正しい駒の動きを教えてもらったり、失敗した手をやり直したりすることも可能。麻雀をゲームで覚える人が多いのと同じようなものかな。

ちなみに、セッティングメニューの深読みがONになっていると、コンピューターはプレイヤーが次の手を打っている間も考えるようになるので、腕に自信がある人は挑戦してみて欲しい。



▲このように2次元の盤でプレイすることも可能なのである。局面設定(駒を好きに並べて研究できる)の時に便利かも!!


▲3次元の盤でプレイすると、やっぱり雰囲気が違うかも。某レーシングゲームみたいに、視点切り替えも可能だ!!

ネオジオCD ステークスウィナー

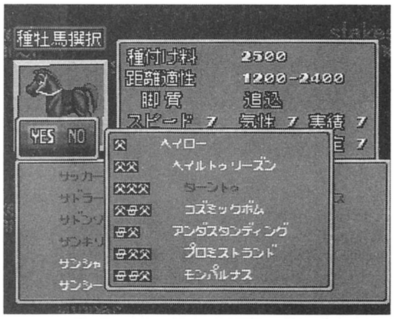
ザウルス／3月発売予定／¥7,800

業務用のMVSとして、アーケードでサラリーマンの熱烈な支持を受けていた『ステークスウィナー』が、ネオジオCD版となって新登場!!

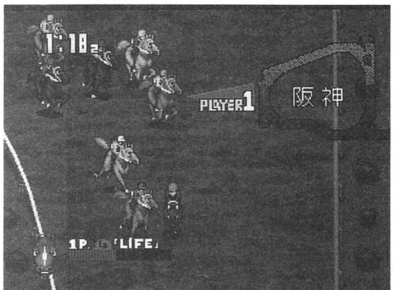
やっぱり、新しくなったらどっか違っているのか、追加されたフューチャーがあるのか、気になるのが人情だけど、その辺はザウルスさんちゃんとやってくれています。

ゲームスタート時の、モードセレクトで1Pモードか、対戦モードかをまず選択。それから、種付けをするかどうかを選択。そう、この種付けが新しいフューチャーである。

さぁ、種付けをしないを選ぶと8頭の子馬の中から1頭購入するモードになるのだが、種付けを選択すると、牝馬と種牡馬を選ぶことになり、子馬が生まれる。子馬が生まれたら、その馬のステイタスを考慮して、マイラー(短距離)、万能、中距離などの路線を選択する。あとは出場できるレースを選択すれば出馬できるゾ!!



▲これが新登場の種付け。牝馬と種牡馬選択を選択して、自分好みの子馬を生ませ、GIを完全に制覇するのだ!!



▲あとはもう走るだけ。ニンジン、ドクロ、羽、もぐら穴、?、!(大)、!(小)のアイテムに注意して勝利あるのみ!!

春	コープスキラー	アクレイムジャパン	¥5,800
春	ライズオブザロボット2	アクレイムジャパン	¥5,800
春	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説	バンダイ	価格未定
9月	サクラ大戦	セガ	価格未定
	PLAYSTATION		
3／1	進め！対戦ぱずるだま	コナミ	¥4,800
3／1	卒業R ～Graduation Real(限定版)	バンダイビジュアル	¥5,800
3／1	NOVASTORM ノバストーム	ビクターエンターテインメント	¥6,800
3／1	矢追純一極秘プロジェクト UFOを追え	日本クラリービジネス	¥7,500
3／8	美少女戦士セーラームーンSuperS(限定版)	エンジェル	¥5,800
3／8	CG昔話 じいさん2度びっくり！！	アイディアファクトリー	¥5,800
3／8	ゲックス	BMGビクター	¥5,800
3／8	アテナの家庭盤 ～ファミリーゲームス～	アテナ	¥5,800
3／8	SANKYO FEVER 実機シミュレーション	ティー・イー・エヌ研究所	¥6,800
3／8	デッドヒートロード	日本物産	¥5,800
3／8	ロジックパズル レインボータウン	ヒューマン	¥5,800
3／8	スラムドラゴン	ジャレコ	¥5,800
3／15	あすか120%スペシャル BURNING Feet.	ファミリーソフト	¥5,800
3／15	首都高バトル	ビーピーエス	¥5,800
3／15	ギャラクシアン³	ナムコ	¥5,800
3／15	ZORK 1	翔泳社	¥5,800
3／15	ワールドサッカー ～ウイニングイレブン～	コナミ	¥4,800
3／15	卒業～クロスワールド～	ハーティロビン(イースリースタッフ)	¥8,800
3／15	DEFCON 5	マルチソフト	¥4,800
3／15	ブラッドファクトリー	エロクトロニック・アーツ・ビクター	¥5,800
3／22	チョロQ	タカラ	¥5,800
3／22	ファイヤープロレスリング アイアンスラム96	ヒューマン	¥5,800
3／22	ハイパーファイナルマッチテニス	ヒューマン	¥5,800
3／22	エアーマネジメント'96	光栄	¥8,800
3／22	メルティランサー	イマジニア	¥5,800
3／22	Winning Post 2	光栄	¥9,800
3／22	ロードラッシュ	エレクトロニック・アーツ・ビクター	¥5,800
3／29	鉄拳2	ナムコ	¥5,800
3／29	パチパチサーガ	ティー・イー・エヌ研究所	¥5,800
3／29	徹萬SPECIAL	ナグザット	¥4,800
3／29	エンジェルグラフィティ	ココナッツジャパンエンターテイメント	¥6,800
3／29	エンジェルグラフィティ(限定版)	ココナッツジャパンエンターテイメント	¥8,800
3／29	KILLINGZONE(仮称)	ナグザット	¥5,800
3／29	アクチャーサッカー	ナグザット	¥5,800
3／29	アクチャーゴルフ	ナグザット	¥5,800
3／29	パズルボブル2	タイトー	¥5,800
3／29	大戦略	ブイ・アイ・ピー	¥7,800
3／29	unStack(アンスタック)	システム・クリエイト	¥4,800

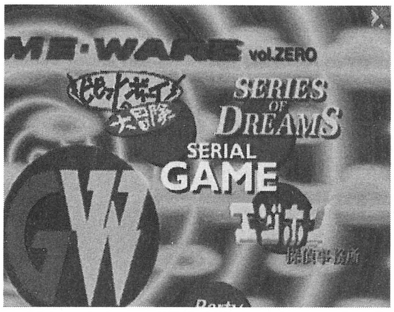
セガサターン

ゲームウェア

ゼネラル・エンタテイメント／3月創刊予定／¥2,500



▲これは、創刊準備号のパッケージ（表紙）なのだ!!



▲これは、メニューの画面なのだ!! スクロールするゾ!!

『ゲームウェア』は、ゼネラル・エンタテイメントが企画・開発し、セガが販売を担当する「雑誌感覚デジタルエンターテイメント」が、コンセプトの季刊CD-ROMソフト。内容は、連載ゲーム、ゲーム広告、デジタル・ギャラリー、インフォメーション、メール・オーダーの5部門。なかでも、メール・オーダーは、ゲーム関連商品やCDなどの通信販売のコーナーで、サターンモデムの対応も検討中だ!!



▲『エジホン探偵事務所』のゲーム紹介を選んだところだ

3／29	グラディウス デラックスパック	コナミ	¥5,800
3／29	三國志英傑伝	光栄	¥8,800
3／29	コブラ・ザ・サイコガン	タカラ	¥5,800
3／29	信長の野望・天翔記	光栄	¥9,800
3／29	テトリス	ビーピーエス	¥5,800
3月	NuPa～ぬうぱ～	トミー	¥4,800
3月	ゲームの達人2	サンソフト	¥8,900
3月	必殺パチンコステーション	サンソフト	¥6,800
3月	天地を喰らうII ～赤壁の戦い～	カプコン	¥5,800
3月	バイオハザード	カプコン	¥5,800
3月	NBA JAM トーナメントエディション	アクレイムジャパン	¥5,800
3月	レボリューションX	アクレイムジャパン	¥5,800
3月下旬	機動戦士ガンダムVer.2.0	バンダイ	¥6,800
3月下旬	機動戦士ガンダムVer.2.0 LIMITED EDITION	バンダイ	¥9,800
3月下旬	ギャラクシーファイト ユニバーサル・ウォリアーズ	サンソフト	¥5,800
3月下旬	ウルフファング	エクシング	¥5,800
4／12	リングオブサイアス	アテナ	¥6,800
4月	麻雀上手 ～麻雀がうまくなる～	カプコン	価格未定
4月	Jリーグ バーチャルスタジアム'96	エレクトロニック・アーツ・ビクター	¥5,800
4月	上海 Great Moments	サンソフト	¥6,500
4月	Jewels of the Oracle オラクルの宝石	サンソフト	¥5,980
4月下旬	パズラー監修お～ちゃんのお絵かきロジック2 ～カラーもありますわ～	サンソフト	¥4,980

パソコン関連

パソコンは高いとお嘆きのアナタ。そんなことはありません。最近は、速いマシンが、どんどん安くなったりしています。要チェック。

ウインドウズ

アイドル雀士 スーチーパイSpecial

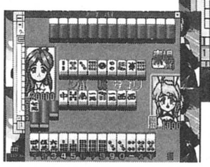
ビング／3月22日／¥7,800

93年に発売されたスーパーファミコン版。それに脱衣をプラスしてパワーアップしたアーケード版。それが、その後3DO、セガサターン、プレイステーションに移植されて好評を博し、アーケード版は『アイドル雀士スーチーパイII』までリリース。

そして、とうとうウィンドウズ3.1版が登場することになったワケだ!!



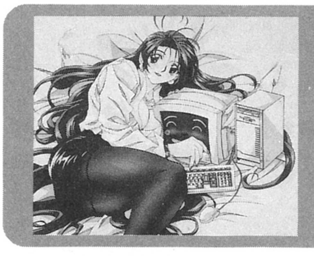
▲キャラはそれぞれ得意なツミコミ技あり



◀思考ルーチンもアーケードのままだゾ!!

ソフト売り上げランキング（パソコン）

1	カスタムメイト・3 PC-9801シリーズ／カクテル・ソフト／アドベンチャー／¥8,800
2	VIPER—V16 PC-9801シリーズ／ソニア／アドベンチャー／¥9,800
3	三國志V PC-9801シリーズ／光栄／シミュレーション／¥14,800
4	バーチャコール・2 PC-9801シリーズ／フェアリーテール／アドベンチャー／¥8,800
5	ランス4.2エンジェル組 ウインドウズ／アリスソフト／アドベンチャー／¥3,800
6	ルナティックドーン開かれた前途 ウインドウズ／アートディンク／RPG／¥8,800
7	闘神都市IIそしてそれから ウインドウズ／アリスソフト／CD-ROMノベル／¥2,800
8	ランス4.1お薬工場を救え！ ウインドウズ／アリスソフト／アドベンチャー／¥3,800
9	クローンドール PC-9801シリーズ／スペースプロジェクト／¥8,800
10	ウイニングポスト2プラス PC-9801シリーズ／光栄／シミュレーション／¥12,800



パソコンゲーム新作ソフト発表会

JACOM'96開催予定!!

コスパを開催していることで有名なブロッコリーが、パソコンソフト新作発表展示会＆既存ソフト即売会を開催することになった。

開催日は4月21日の予定で。開催場所は池袋サンシャインシティー文化会館2F Dホール。

同人誌&コスプレ

同人誌とコスプレのイベント情報が一つになって、さらに見やすくなりました。それじゃ、さっそくいっちゃいましょう!!

同&コイベント情報

MAXIMUM・4 同 コ

開催日：96年3月3日　主催：MAX!!　開催場所：横浜市技能文化会館2F「多目的ホール」　アクセス：JR根岸線「関内」駅下車　徒歩5分　入場料：未定（パンフレット代／全員購入制）　お問い合わせ：〒253　神奈川県茅ヶ崎市下寺尾1557－4　田中晶子　注意事項：オールジャンル同人誌即売会です。会場への問い合わせ、及び会場周辺でのたむろは禁止です。また、当日9時以前の来場、車やバイクでの来場も禁止です。コスプレと写真撮影は、当日有料登録制です。

Comic City in大阪No.1 同

開催日：96年3月3日　主催：(株)東京文芸出版　開催場所：インテックス大阪　アクセス：ニュートラム線「中埠頭」駅下車徒歩5分　入場料：未定　お問い合わせ：03－3811－9598　担当／東田　〒453　愛知県名古屋市中村区椿町19－7－305　注意事項：オールジャンル同人誌即売会です。

Comic City in晴海53 同

開催日：96年3月3日　主催：赤ブーブー通信社　開催場所：東京国際晴海見本市会場　アクセス：地下鉄有楽町線「豊州」駅下車　バス乗換「見本市会場前」下車　入場料：未定（パンフレット代／全員購入制）　お問い合わせ：〒160　東京都新宿区若葉2－2　シティプラザビル3F　赤ブーブー通信社　03－3225－8520　担当／武田　注意事項：オールジャンル同人誌即売会です。

こみっくPARTY ～ゲームONLY12～ 同 コ

開催日：96年3月3日　主催：木村之保　開催場所：中之島中央公会堂　アクセス：地下鉄御堂筋線「淀屋橋」駅下車　徒歩3分　入場料：一般入場　¥500／コスプレ更衣室使用料¥500お問い合わせ：〒534　大阪府大阪市都島区都島中通3－4－15－602　木村方　注意事項：ゲームオンリー同人誌即売会です。コスプレは当日受付です。長物は30cm以内ならば持ち込み可です。

コスパin大阪マハラジャ2 コ

開催日：96年3月3日　主催：プランニングRE「コスパ実行委員会」　開催場所：大阪マハラジャ　アクセス：JR「大阪」駅、「阪急梅田」駅下車　徒歩5分　入場料：前売券　¥3000／当日券　男性¥4000　女性¥3500　お問い合わせ：06－633－3261　プランニングRE「コスパ実行委員会」　注意事項：オールジャンルコスプレダンスパーティーです。写真撮影は登録制で、カメラ1台／¥500です。使い捨てカメラは登録は必要はありません。武器類の持ち込みは禁止です。また、一般常識を逸脱したもの、不快感を誘うようなコスプレは禁止です。

買ってみましょう同人誌



◀やっぱり、同人誌を買うんであれば、イベントは欠かせません。たくさんの種類と数の同人誌があって、見てるだけでも楽しいです!!

前号で、チラっとだけ紹介した同人誌の販売、購入ルート。今回はそこんとこを詳しく説明していくじぇい。

まずは毎週のように行われている、同人誌のイベントで買う方法。正直な話、ここで買うのが一番のオススメだ。その利点は、まず、自分で手にとって本の中を見られるってこと。これなら、ハズレを引くってことがないでしょ？　それに同人誌といっても、値段的には商業誌とほとんど変わらないものも多いから、経済的にもかなり楽になるハズだ。で、次に書店で買う方法。これには、イベントに出向かなくても手軽に買えるって利点がある。でも、同人誌を売っている書店がまだまだ少ないのと、イベントに比べると売っている種類が少なく、さらに、本の中を見られないことがあるなどの問題があるのだ。そして最後に通信販売。これはあまりオススメできない…。というのも、手続きが面倒だったり、本が手元に来るまでに時間がかかったりするからだ。まぁ、事情があってイベントに行けない、同人誌を売っている書店が近くにない、などの場合は便利なんだけど…。やっぱり買うなら、イベントにGO!!ってのが一番ってことですな。



パロディ系同人誌



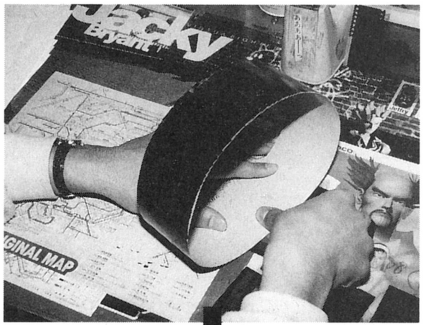


記号：同＝同人誌イベント／コ＝コスプレ（も可能な）イベント

Do ザ・コスプレ!! 今月も飛ばしていきまっせぇ!!

ちわ。このコーナー、なんか好評みたいで、みなさんありがとうございます。はてさて今月ですが、もう3月っすよね？　3月といえば、何がどう転がってもひな祭！　箸が転がってもおかしい年ごろといえどもひな祭!!　そしてひな祭といえば、全世界の野郎どもは、おひな様よりお内裏様が主役だと思うハズ！　いやいや、絶対にそう!!　だから今回はお内裏様のコスプレをしちゃいます!!　普通にひな人形を飾るより、これをやった方が絶対に受けます…。違った、うれしがられます!!

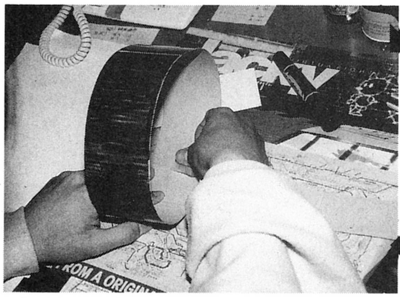
用意するものは厚紙、黒のマジック。それとハサミとセロテープ。え？　前号と一緒？゛いいじゃんそんなこと。気にしない、気にしない。作り方はけっこう簡単。前号よりは難しいよ。でも、とりあえず右から始まるレクチャーを読めば作れるはず。っていうか、作れってんだこの野郎!!　…ゴメン、とりみだしちゃった♡



◀大きなサイズの厚紙がなかったら、短いのをつなげよう。輪の高さは5～6㎝くらいが◎



◀烏帽子は長めに切り取ります。先は丸くね。色を塗ったら、少し丸めて形を整えよう!!



▶付ける時はセロテープで。ガムテープならなおグー。ホチキスは髪がからむので×



▲どう～ですかお客さん。これが当編集部のお内裏様ですわ。ちなみに彼は、けっこう出たがりな新人で、ペンネームはまだないんです

1. 自分の頭回りのサイズに合わせて、輪を作りましょう。色を最初に塗っておくのを忘れずに!!
2. 次はその輪に付ける烏帽子（えぼし：ちょんまげみたいなやつね）。少々長めに作るとグー!!
3. 1で作った輪に、烏帽子を付けます。烏帽子が後頭部にくるような位置に付けましょう
4. かぶればあなたもお内裏様!!　もし扇子があったら、それを手に持つとモアベターなのです!!

～ただのパ○りたぁ訳が違う～



同人誌のジャンルを紹介するこのコーナー。こっちも「Doザ・コスプレ」と同じく好評みたいで、なんともありがたいこってす。それでは、さっそく説明に入りましょう。第2回はパロディ系の同人誌です。

ある一つの、「作品」として発表されているものを、その原作者とは違う作者が面白おかしく描き変えたものを、パロディ系同人誌といいます。また、面白おかしく描き換えてなくても、基本的に、既存のキャラクターなどを起用した作品も、このパロディ系に入るんです。さらに、キャラクターだけでなく、原作のお話そのものをパロディ化しているものもあります。こういった作品には、原作を読んでいる人だけが知っている笑いが、てんこ盛りなんですね。中には、ブラックユーモアのある作品なんかもあったりするしね。

このジャンルは、描く方も読む方も、その元となっている作品に対しての思い入れが強いって特徴があります。とくに、描く方はその作品へのオマージュ的な意味合いで描く場合が多いようだ。だから、「あれのパ○りだろ」なんて冷めた偏見は捨てて、読んでみることをオススメします。っていうよりも、読めっつってんだよこの野郎!!　…ゴメン、またとりみだしちゃった♡

東京クリスタルメッセ・11　同 コ

開催日：96年3月3日　主催：JAN-BOOKS　開催場所：足立区産業振興館・1F　アクセス：JR線/地下鉄千代田線/地下鉄日比谷線/東武伊勢崎線「北千住」駅下車　徒歩10分　入場料：¥200(パンフレット代/全員購入制)　お問い合わせ：〒100-31　東京国際郵便局私書箱5284号　JAN-BOOKS　030-909-1836(9時～23時まで受付)　注意事項：オールジャンル同人誌即売会です。当日9時以前の来場、会場への問い合わせは禁止です。サークル参加は締め切りましたが、当日空きがあれば受付ます。参加費は、直接¥500～、委託¥500です。コスプレは軽装のものに限ります。更衣室はトイレ使用です。

明治教育委員会　同 コ

開催日：96年3月10日　主催：O方同盟&人生バクチ組　開催場所：東京文具共和会館2F～3F　アクセス：JR/都営浅草線「浅草橋」駅下車　徒歩5分　入場料：未定(パンフレット全員購入制)　お問い合わせ：〒152　東京都目黒区大岡山1-22-21　辻垣内葉子方「明」係　注意事項：『るろうに剣心』オンリー同人誌即売会です。9時以前の来場、車での来場は禁止です。コスプレは『るろうに剣心』のキャラに限ります。コスプレ希望者は、更衣室に行く前に2F本部にて登録をしてください。刀剣類は竹刀、おもちゃの刀に限り可です。真剣は絶対に持ち込まないでください。

DIOXAZINE PURPLE・2　同 コ

開催日：96年3月10日　主催：ZEST-ONE/協賛：DIOXAZINE、MAZE FACTORY　開催場所：大田産業プラザ2F・小展示場　アクセス：京浜急行線「京急蒲田」駅下車　徒歩2分　入場料：¥500前後(パンフレット代/全員購入制)　お問い合わせ：〒108東京都高輪郵便局私書箱28号ZEST-ONE内「DIOXAZINE」係　注意事項：『ガンダムウイング』オンリー同人誌即売会です。写真撮影は全面禁止です。また、当日9時以前の来場、会場への問い合わせも禁止です。小学生以下の方は入場できません。コスプレは軽装のものに限ります。

READY GO！　同 コ

開催日：96年3月10日　主催：サークルあるまじろ+とらぶる☆ど☆KIDS！　開催場所：東京文具共和会館4F　アクセス：JR／都営地下鉄浅草線「浅草橋」駅下車　徒歩6分　入場料：¥500前後（パンフレット代／全員購入制）　お問い合わせ：〒940-11　新潟県長岡市曲新町2-6-28　小林佳代　注意事項：『エルドラン』中心同人誌即売会です。コスプレは全ジャンル可ですが、軽装のものに限ります。また、露出度の高いものは禁止です。当日9時以前の来場、会場への問い合わせは禁止です。

コミックキャッスル・ガンダムウイングスペシャルinサンシャイン2　同

開催日：96年3月17日　主催：（株）ブロッコリー「コミックキャッスル準備会」　開催場所：池袋サンシャイン文化会館2F・Dホール　アクセス：JR線「池袋」駅下車　徒歩10分　入場料：¥600前後（パンフレット代／全員購入制）　お問い合わせ：〒178　東京都大泉郵便局私書箱6号（株）ブロッコリーコミックキャッスル準備会「コミックキャッスル・ガンダムウイングスペシャルinサンシャイン・2」　03-3921-3340（月～金曜・10時～17時まで受付）注意事項：『ガンダムウイング』オンリー同人誌即売会（歴代のガンダムも可）です。コスプレは禁止です。

ゲームと同人のはざまで　同 コ

開催日：96年3月17日　主催：ビデオ屋シスターズ／協賛：GoodGoods田舎工房　開催場所：栃木商工会議所1F・大ホールアクセス：JR／東武線「栃木」駅北口下車　徒歩10分　入場料：¥100（パンフレット代／全員購入制）　お問い合わせ：〒306茨城県古河市雷電町12-22　片村あきこ　注意事項：ゲームオンリー同人誌即売会です。コスプレはゲームキャラのみ可です。コスプレ登録料は¥300(クローク利用券付)です。

遊Ⅱでは同人誌&コスプレイベントの情報を随時募集しています!!

次のページにも同人誌&コスプレイベント情報満載です!!

ゲームコミケin東京 4
同 コ

開催日：96年３月17日　主催：スタジオYOU　開催場所：東京晴海国際見本市会場　アクセス：地下鉄有楽町線「豊州」駅下車バス乗換「見本市会場前」下車※当日は「東京」駅丸ノ内口（都05）番線から、会場行きの臨時増発バスが出ます。入場料：未定（パンフレット代／全員購入制）　お問い合わせ：〒111　東京都浅草郵便局私書箱108　ユウユウ内「Gコミ・東京２」　注意事項：ゲームオンリー同人誌即売会です。コスプレはサークル参加者のみ可です。写真撮影希望者は当日、本部までお越しください。ビデオ撮影、取材はお断りします。

奇数ではっぴぃ
同 コ

開催日：96年３月17日　主催：ZEST-ONE/協賛：奇数同盟　開催場所：東京文具共和会館４Ｆ　アクセス：JR/都営浅草線「浅草橋」駅下車　徒歩５分　入場料：¥500前後（パンフレット代/全員購入制）　お問い合わせ：〒108　東京都高輪郵便局私書箱28号　ZEST-ONE内「奇数同盟」係　注意事項：『ガンダムウイング』系などの同人誌即売会です。コスプレはトロア、ヒロイ、トレーズ、五飛のみ可。露出度の高いものは不可。写真撮影は全面禁止です。中学生以下の方は入場できません。また、当日９時以前の来場、会場への問い合わせは禁止です。

COSPA inツインスター 4
コ

開催日：96年３月23日　主催：（株）ブロッコリー「コスパ実行委員会」　開催場所：ツインスター　アクセス：JR／地下鉄線「飯田橋」駅下車　徒歩２分　入場料：前売券　¥3000／当日券男性¥4000　女性¥3500　お問い合わせ：〒178　東京都大泉郵便局私書箱６号　（株）ブロッコリー「コスパ実行委員会」　03－5387－6781（月～金　10時～17時）　注意事項：オールジャンルコスプレダンスパーティーです。露出度の高い衣装、武器類の持ち込みは禁止です。写真撮影は有料登録制（カメラ１台／¥500）。18才未満の方は入場できません。

ガンガン王国博覧会・3
同 コ

開催日：96年３月17日　主催：RIN、シグナルプロジェクト、音井ロボット研究所　開催場所：足立区産業振興館１Ｆ　アクセス：JR線／地下鉄千代田線／地下鉄日比谷線／東武伊勢崎線「北千住」駅下車　徒歩10分　入場料：¥300～400（パンフレット代／全員購入制）　お問い合わせ：〒339　埼玉県岩槻市大戸150－２　鈴木　様方「王国」係　注意事項：『ガンガン』系オンリー同人誌即売会です。コスプレは軽装のもののみ可です。更衣室はありません。当日９時以前の来場は禁止です。また、会場への問い合わせも禁止です。

たのしいダンパ
コ

開催日：96年３月17日　主催：高天原／協賛：Bay are market実行委員会　開催場所：横浜技能文化会館２Ｆ　アクセス：JR「関内」駅南口下車　徒歩５分　市営地下鉄線「伊勢崎長者町」駅下車　徒歩５分　入場料：¥600　お問い合わせ：〒116　東京都荒川区荒川５－26－８　小池方「高天原」　注意事項：オールジャンルコスプレダンスパーティーです。露出度の高い衣装は禁止です。写真撮影登録には、身分証明書の提示が必要です。羽扇子の使用は禁止です。会場への問い合わせも禁止です。写真撮影のみを目的とした男性の入場はお断りします。

右ストレートでぶっとばす・Ⅱ
同 コ

開催日：96年３月23日　主催：右スト連合軍　開催場所：茨城県労働福祉会館５Ｆ　アクセス：JR線「水戸」駅下車　徒歩10分入場料：未定（パンフレット代／全員購入制）　お問い合わせ：〒312　ひたちなか市市毛847－56　もみじが丘５－３－２高橋方「右ストII」係　注意事項：オールジャンル同人誌即売会です。コスプレは全ジャンル可です。写真撮影は指定した場所でのみ可です。当日９時以前の来場、会場への問い合わせは禁止です。

ピカピカアドベンチャー
同

開催日：96年３月17日　主催：WAKI２あどべんちゃーず&白虎's開催場所：東京文具共和会館２Ｆ　アクセス：JR／都営浅草線「浅草橋」駅下車　徒歩５分　入場料：未定（パンフレット代／自由購入制）　お問い合わせ：〒270－01　千葉県流山市東初石３－128－１－１－205　小畠様方　三浦美奈子　注意事項：『ワタル』オンリー同人誌即売会です。コスプレは禁止です。当日９時以前の来場、会場への問い合わせは禁止です。

ダンパ・みなとみらい　12
コ

開催日：96年３月20日　主催：ベイシティエンタープライズ　開催場所：川崎産業振興会館１Ｆ　アクセス：JR／京急線「川崎」駅下車　徒歩５分　入場料：¥1000　お問い合わせ：〒232横浜市南区井戸ヶ谷下町27　ベイシティエンタープライズ「MM12」係　045－713－6667（月～金　10時～17時）　注意事項：オールジャンルコスプレパーティーです。露出度の高い衣装は禁止です。写真撮影のみを目的とした男性の入場はお断りします。

HARU Comic City 1
同

開催日：96年３月31日　主催：赤ブーブー通信社　開催場所：東京晴海国際見本市会場　アクセス：地下鉄有楽町線「豊州」駅下車　バス乗換「見本市会場前」下車　入場料：未定（パンフレット代／全員購入制）　お問い合わせ：〒160　東京都新宿区若葉２－２　シティプラザビル３Ｆ　赤ブーブー通信社　03－3225－8520　担当／武田　注意事項：オールジャンル同人誌即売会です。

遊Ⅱでは、同人誌&コスプレイベント情報を随時募集しております!!

ゲーム関連声優

今月は3ページに拡大して紹介するこのコーナー。ライブにOVA、ドラマCD、とどめにボイス集と内容も充実しているぞ！

LIVE REPORT
長沢ゆりか 1st Live YURICA Heartful Party 大盛況のうちに閉演!!


▲初めてのライブは大成功だった！

さる1月29日。渋谷にある「ON AIR EAST」で、ラジオ番組『もっと！ときめきメモリアル』のエンディングテーマ「だきしめてよ」などを歌う長沢ゆりかさんのファーストライブが行われた。

ライブ開場前からすでにファンが会場に殺到、一種異様な雰囲気が妖々と漂っていたが（笑）、いったんライブが始まると、うって変わって熱気が埋め尽くした！


▲大勢のファンに見守られて歌う

ライブでは、長沢さんが去年の11月にリリースしたファーストアルバム『Crescendo』に収録された「瞳はVENUS」や、「出せない手紙」を中心に熱唱。またアルバムには収録できなかった「Moon」と「Travel my Heart」という未発表曲も披露。さらには金月真美さん（藤崎詩織役）も花束を持って応援に駆けつけ、ファンにとっても長沢さんにとっても、最高のライブになったのでは。

そして、アンコールの声に答えて再び舞台に現れ、「あなたを」を歌い始めた長沢さんは、歓喜のあまり途中で泣き出してしまいました。しかし、ファンの「がんばって」の声に答え、最後まで笑顔で歌い通してくれた長沢さん。最後に「だきしめてよ」を歌い上げ、ライブは無事幕を閉じた。ライブが終わってもファンの熱気は冷めやらず、突然なぜか三本締めが沸き上がりました（笑）。

（余談ですが、ライブ終了後に、長沢さんのお母様に偶然お会いでき、ほんの少しだけお話を伺えたのですが、「娘が泣き出してしまったとき、みなさんの応援が沸き上がって……私まで涙が出てきてしまいました」と語ってくれました。

何か心に暖かいものが残る、そんなライブでした。）

DISCOGRAPHY



Crescendo
［CD：KICA-7678］
★記念すべきファーストアルバム。全10曲中6曲の作詞を担当した意欲作で、彼女自身大好きだというカーペンターズのカバー曲『Yesterday Once More』を収録。（定価3000円）



だきしめてよ／～
［SCD:KIDA-7604］
★文中で紹介した、ラジオドラマEDテーマのシングルカット。「Yesterday On ce More」もカップリングで収録している。

OVA
あの「パワードール」がアニメビデオで登場!!

PC－98用ソフトとして94年1月に登場した、SFシミュレーションゲーム『パワードール』。

現在ではシリーズ第3作『～2ダッシュ』も発売され、GMのCDやコミックス，小説などにメディアを展開。そして、とうとうOVA（オリジナル・ビデオ・アニメ）版も製作されることになった！


▲特務部隊DoLLSのリーダー、ハーディ

さて気になるストーリーは、ゲーム本編より少しだけ前の時期からスタート。最終的にゲーム本編のシナリオ1「遠すぎたダム大作戦」へと移り変わっていきます。ゲームの『～2』では隊長になっているヤオ・フェイルンを中心に、6人の〝DoLLS〟が活躍するこの作品の見どころは、やはりヤオとファンの絡みでしょう！（…って、すけべなことを想像しないように）

登場する〝DoLLS〟は、ヤオとファンの他に、ハーディ，セルマ，ジュリア，アリス。ゲーム本編のファンにとっては、タカス・ナミやライザの出番が少ないのはちょっと残念だけど、ただの「美少女モノ」ではない、重いストーリーをかみしめて観てほしいのだ。

もちろん、ファンなら見逃せない作品であることは間違いなし!!


▲パワーローダーのアクションも魅力のひとつ

パワードールーオムニ戦記2540ー

［VHS］VPVV-63797／［LD］VPLV-70586／カラー／ステレオ／30分／各5800円／3月1日発売
ゲームメーカー：光画堂スタジオ ／発売：バップ

西暦2540年。惑星オムニを舞台に、オムニ軍と地球政府軍が激しい戦いを繰り広げていた。その戦場で活躍する、「パワーローダー」という装甲機動歩兵を操る、女性だけの部隊〝DoLLS〟の6人が、ダムの破壊の任務を受けるのだが…。




◀エースパイロット、ヤオ・フェイルン。彼女を核にストーリーが展開していく

RECORDING REPORT

ドラマCD [3月25日発売]「あすか120%」アフレコ完了!!

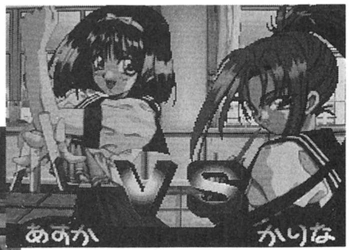
FMタウンズからPCエンジンに移植され、3月にはプレイステーション版も登場する『あすか120%』。今までにもポリドールからGMのアルバムなどが発売されたが、今度はデータム・ポリスターからドラマCDが発売されるぞ。

ドラマの内容の方は、ゲーム本編の後日談的な話で、あすかの成長記（？）のようなドラマ。遊IIは今回のこのドラマのアフレコ現場に侵入し、声優さんたちのコメントをもらってきたので、早速紹介しよう！

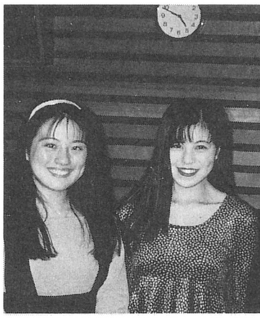
茶山莉子さん(本田飛鳥)：今回はわがまま度がかなり出ている脚本になっているんですけど、本当は可愛い娘なんだよ（笑）。

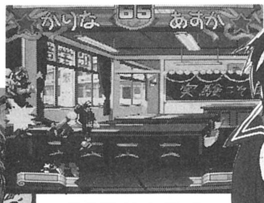
日野三奈子さん(扇ヶ谷鉄子)：鉄子は鬼コーチというか…、でも根は優しい人です。ドラマであすかとの師弟愛を感じて下さい。

千歳真衣美さん(古館伊知子)：苦労した早ロの所を聴いてほしいです。で、理解してください。苦労したんだよっていうことを(笑)。



▲あすかと可莉奈。ライバル対決！


▲左から千歳さん、茶山さん、日野さんの御三方だ



▲校舎内でも大バトル。公共器物破損しまくり


▲今回の収録に参加した皆さん。当然、女性の方ばかりなのですよ

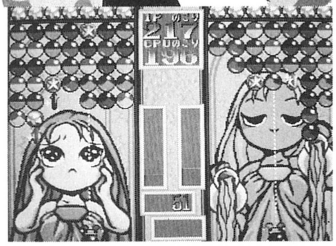

◀これがジャケットイラスト。うーむ、カラーでおっきく載せたかった！


▶今回コメントをいただけた皆さんの担当キャラクター。上から化学部部長の扇ヶ谷鉄子、実況担当の古館伊知子。そして、化学部のホープである主人公、本田飛鳥の三人だ

TOPICS

絶叫セリフは誤聴の元？

『マジカルドロップ』のボイスをめぐって、パソコン通信のネット上（のごく一部）で、大推測大会がくり広げられた。その真相が今、明らかになる!!





☆昨年11月に発売されたサントラCDには、ボイスコレクションが収録されている。これでとりあえず、雑音なしで声を聞けるようになったんだけど……!?

マジカルドロップ
[CD：PCCB-00195]

聞き取りにくいキャラのセリフって、本当は何て言ってるのか気になるよね。そんなわけで今回は、あるパソコンネット上でも話題になった、『マジカルドロップ』のキャラセリフについて解明していきます。このゲームについてはCDも出てるけど、今回のように「文字」という形で発表するのは遊IIが初めて。気になるゲームキャラのセリフがあったら、このコーナーにハガキを送ってネ!!

『マジカルドロップ2』発売決定記念(笑)

『マジドロ』ボイス集

魔術師
①「いくであ～る」
②「見事であ～る」
③「勝利であ～る」
④「不覚～」
⑤「未熟であ～る」

フール
①「ふみ～ん」
②「あんにょ～ん」
③「ほちょちょ～ん」
④「まぬ～」
⑤「ほにょにょ～ん」

女教皇
①「ほほざます」
②「きたざます」
③「完璧ざます」
④「きい～」
⑤「楽勝ざます」



ワールド
①「美しいですわ」
②「どうかしら」
③「およびじゃなくてよ」
④「あ～れ～」
⑤「またいらして」

スター
①「うれし～です」
②「ラブラブです」
③「ちょ～やるです」
④「いじわる～」
⑤「ラッキ～です」

チャリオット
①「これだ」
②「くらえ」
③「とどめだ」
④「くそ～」
⑤「きまったな」

悪魔
①「余裕だもん」
②「見たかもん」
③「おわりだもん」
④「やだやだ～」
⑤「ちょろいもん」

ワールド
『マジカルドロップ』のラストボス。『～2』では、プレイヤーキャラとして選択できるようになったのだ。



※ボイス集の丸数字は、それぞれ① 2連鎖時、② 3連鎖時、③ 4連鎖時、④負けた時、⑤勝った時のセリフを表しています。



冬馬由美

本編の実質的な主人公ヤオ・フェイルン役を演じるのは、OVA『ロードス島戦記』のディードリット役などで知られる冬馬さん。PCエンジン系ゲームでは、かなりの作品数に出演しているベテランの方。　　　［OVA・パワードール］



高乃　麗

DoLLSのリーダー、ハーディ・ニューランド役を演じているのは高乃さん。アーケード作品では『麻雀同級生スペシャル』の芹沢よしこ役を担当、ハーディ役ともども「大人の女性」を巧みに表現している。　　　［OVA・パワードール］



根谷美智子

落ち着いた雰囲気のファン・クァンメイ役を演じるのは、OVA『秘境探検ファム&イーリー』のイーリー役の根谷さん。アーケード関連では、データイーストの新作『スカルファング』にも出演しているぞ。　　　［OVA・パワードール］



西原久美子

おとなしめの性格を持つ、セルマ・シューレ役を演じているのが西原さん。アーケード作品では『ゲーム天国』のインフォメーションを担当、また『ツインビーパラダイス』のウインビー役でもおなじみだね。　　　［OVA・パワードール］



山崎和佳奈

ナルシストで自信家、というクセのあるジュリア・レイバーク役をこなしているのが山崎さん。3月発売予定のPC-FX用ソフト『DE・JA』にも、斎藤亜美役で出演が決定しているのだ。

［OVA・パワードール］



高田由美

おっとりした性格のアリス・ノックス役は、高田さんによるものだ。『レッスルエンジェルス』ドラマCDの方では、ビューティー市ケ谷役としても出演しているぞ。ファンはまとめてチェックだ。

［OVA・パワードール］



荒木香恵

「ちだね」こと結城千種役を演じるのは、『セーラームーン』のちびうさ役をやっている荒木さん。『ヴァンパイアハンター』のレイレイ役の方、と言った方が分かりやすいかな？

［レッスルエンジェルス・CDドラマ］



宮村優子

通称「むとめ」の、武藤めぐみ役を演じているのが宮村さん。『ストリートファイターZERO』では春麗役を担当していた、ということは先月号インタビューでご紹介した通り！

［レッスルエンジェルス・CDドラマ］



三石琴乃

『エヴァンゲリオン』の葛城ミサト役で知られる三石さんが、主人公マイティ祐希子役を担当。PCエンジン版『ぷよぷよ通CD』でもアルル・ナジャ役として出演するぞ。

［レッスルエンジェルス・CDドラマ］



篠原恵美

パンサー理沙子役を演じているのは、先月号で『麻雀ファイナルロマンス２』の伊藤えみり役として紹介した篠原さんだ。今回は脇役ながらも、その好演は聞き逃せないぞ。

［レッスルエンジェルス・CDドラマ］



國府田マリ子

２月にキングレコードから発売されたアルバムも好調の國府田マリ子さん。４月には、彼女がリアナの声を担当したPC-FX用ソフト『デア・ラングリッサーFX』が発売される。以前発売されたドラマCDに引き続いての担当だ。



横山智佐

９月６日発売予定のセガサターンソフト『サクラ大戦』。去る１月22日に、このゲームのアフレコが行われた。横山さんは、このゲームのヒロインである「真宮寺さくら」の声を担当。「自分なりのさくらが表現できた」とのことだ。

桜井　智さんがネオジオワールドに来るぞ!!



彼女がリムルルの声を担当したゲーム、『サムライスピリッツ斬紅郎』のアレンジサウンドトラックスと、レモンエンジェル復活?!『L.A EARLY TOMO SAKURAI』のアルバム発売記念として、ネオジオワールドにやって来る!!　日時は３月24日(日)の午後２時、場所はネオジオワールドアミューズメントテーマパーク内の、1Fイベントスペースだ。先述の『サムライ～』か『L.A EARLY～』のCDについているキャップを当日持ってくれば、先着200名まで入場できるぞ。当日、午前11時からテーマパークの入り口前で入場券配布開始だ。詳しくは(株)ポニーキャニオン、03-3555-6713までお問い合わせください!!

GM&ビデオ新譜

今回からムービックのCDコレクションも紹介する。ますます守備範囲が広くなっていく、遊IIの新譜情報ページに期待してくれ！

今月の一押し!!

ゲーマデリックファン待望の最新作!!

スカルファング・アベンジャーズ・イン・ギャラクティックストーム／データイースト　ゲーマデリック

アーケード新作シューティング『スカルファング〜空牙外伝〜』版権モノ格闘ゲーム『アベンジャーズ・イン・ギャラクティックストーム』が早くもカップリングでアルバム化されたぞ。

『スカルファング』は、シューティングゲーム『空牙』の流れを組む作品である。

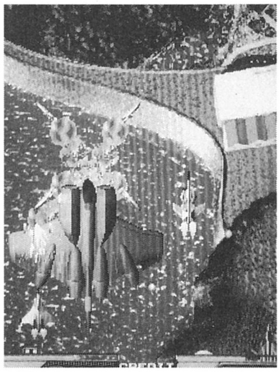
音楽的には第一作『空牙』のノイジーでパワフルな部分と、『狼牙』のメロディを聴かせる部分が融合され、さらにパワーアップされている。シリーズを通してのファンも、絶対満足のいく出来だ。

また、ゲーマデリックによるアレンジバージョン2曲と、声優を起用したボイスコレクションを収録しているぞ。



スカルファング

ゲームメーカー：データイースト
発売元：サイトロン&アート
販売元：ポニーキャニオン
価格：1500円／収録時間：60分16秒
品番：PCCB－00205
発売日：発売中



◀音質もより重厚さを増してグレードアップ。デコのサウンドがまたひとつ進化した！

（※『スカルファング』に関しては、次号でも特集を組むことが決定。声優のキャスティングも公表できると思うので、ファンは楽しみにしていてくれ！）

空牙シリーズの系譜



空牙

■発売元：サイトロン&アート
■販売元：ポニーキャニオン
■価　格：1500円
[PCCB-00027]

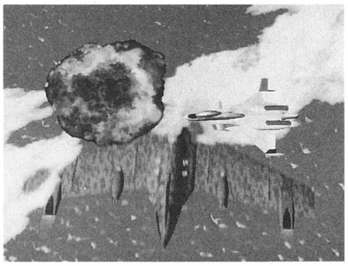
☆ギター・ベース・ドラムのトリオ構成でバンドが始まった。当時はまだバンド名がなく、ドラムのングジャ三浦氏も旧名だった。



狼牙

■発売元：サイトロン&アート
■販売元：ポニーキャニオン
■価　格：1500円
[PCCB-00084]

☆正式なゲーム名は『ウルフファング〜空牙2001年〜』。空牙よりもメロディアスな構成で、「味わえる」音楽になっている。



▲巨大な敵艦を追撃せよ！

コスプレイヤー大集合／第48回夏コミケ



毎年8月と12月の2回行われている、同人誌即売イベント「コミックマーケット」。現在では同人誌の販売だけではなく、コスプレイヤーの参加できるイベントとしても機能している（遊IIも取材でお世話になってます）。

ここで紹介するフォトCDは、昨年8月の夏コミに参加していたコスプレイヤーさんたちの写真280点をCD-ROM化したものなのだ。

対応機種はフォトCDに対応しているものなら何でもOK。MacでもWindowSでも、はたまたフォトCDオペレーターがあればセガサターンなどの家庭用ゲーム機でも動くぞ。

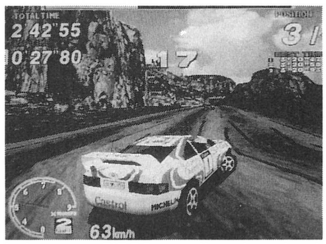
発売元：株式会社ゼロ
販売元：キャロット出版
価格：4800円
品番：CP410－7003
発売日：発売中

CONPETITION/SEGA RALLY CHAMPIONSHIP

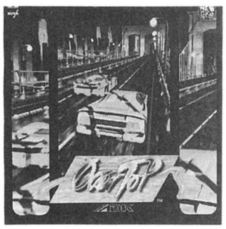


ゲームメーカー：セガ
発売元：ユーメックス
販売元：東芝EMI
価格：2000円／収録時間：45分41秒
品番：TYCY－5484
発売日：発売中

前回のアルバムで収録できなかったアーケード版サントラを完全収録。加えてセガサターン版も、CDプレイヤーで聴くことができない内蔵音源用の曲も収録している決定版CD。



OVERTOP
c/w；押し出しジントリック



ゲームメーカー：ADK
発売元：サイトロン&アート／販売元：ポニーキャニオン
価格：1500円／収録時間：60分53秒
品番：PCCB－00206／発売日：発売中

レースゲームとパズルゲームのカップリング。全体に漂うおチープな雰囲気が、ゲームをより盛り上げている。『OVER〜』はADK初（？）の、ロッテルダム系テクノを採用。

ヘンリーエクスプローラーズ
オリジナル・ゲーム・サントラ



ゲームメーカー：コナミ
発売元：コナミ／販売元：キングレコード
価格：2200円／収録時間：59分01秒
品番：KICA－7693／発売日：発売中

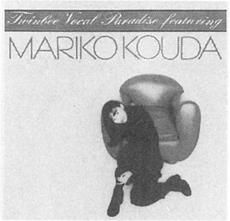
ガン・シューティングのサントラだが、全体的に統一された曲調はなく、あちこちに意外な聴かせどころがある。ゲームを知らなくても充分に楽しめる一枚だ。



もっと！ときめきメモリアルFEB. 〜featuring 早乙女好雄〜

発売元：コナミ　販売元：キングレコード　価格：2800円　収録時間：67分51秒　品番：KICA-7685　発売日：発売中　ゲームメーカー：コナミ

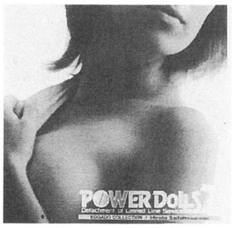
ときめきシリーズ初の男性キャラフィーチャーは早乙女好雄！　イメージソング「君への100センチメートル」は好雄のCV、上田祐司氏自らが作詞した入魂の一作。セリフ集もあるよ。



ツインビー　ボーカル　パラダイス featuring Mariko.Kouda

発売元：コナミ　販売元：キングレコード　価格：3000円　収録時間：53分31秒　品番：KICA-7692　発売日：発売中　ゲームメーカー：コナミ

國府田マリ子が「マドカ」として歌う、ファン待望のアルバム。ツインビー関係で歌ったキャラソングを1枚にまとめた"ツイパラ　マリ子ソングベスト"新リミックスも4曲収録。



POWER DOLLS 2

発売元：NECアベニュー　販売元：日本コロムビア　価格：2800円　収録時間：46分25秒　品番：NACL-1203　発売日：発売中　ゲームメーカー：光画堂スタジオ

前作同様、斎藤博人氏によるCDのための全曲ニューアレンジ慣行！　FM-TOWNS版代表曲9曲に加え、9801版のみの収録曲をアレンジした本格版！　全12曲。



レッスルエンジェルス〜新女恒例！波乱必至の大忘年会IN下呂温泉〜

発売元：ムービック　販売元：ムービック　価格：3500円　品番：書籍扱い　発売日：3月上旬　ゲームメーカー：グレイト

パソコンゲーム生まれの大人気女子プロレスラー育成シミュレーションが、ギャグドラマCDになった！　付属ブックレットには、人気漫画家あきふじさとしのショートコミック掲載！



ガンハザード　オリジナル・サウンドトラック

発売元：NTT出版　販売元：ポリスター　価格：3300円　収録時間：75分55秒＋75分22秒　品番：PSCN-5044〜5　発売日：発売中　ゲームメーカー：スクウェア

スクウェア社より発売中のSFCソフト『ガンハザード』。このオリジナル・ゲームサウンド全60曲を収録した2枚組CD。ブックレットも超豪華！　ファンなら買うしかない！



バハムートドラグーン　オリジナル・サウンドトラック

発売元：NTT出版　販売元：ポリスター　価格：3300円　収録時間：75分22秒　品番：PSCN-5046　発売日：発売中　ゲームメーカー：スクウェア

スクウェア社より発売中のSFCソフト『バハムートドラグーン』。このオリジナル・ゲームサウンド全36曲を完全収録。また、8センチCDもカップリングで聞きのがせない1枚！



ドラゴンクエストVI　幻の大地　オン・ピアノ

発売元：ソニーレコード　販売元：ソニーレコード　価格：2800円　収録時間：66分51秒　品番：SRCL-2740　発売日：発売中　ゲームメーカー：エニックス

『ドラクエ』関連アルバムの1作。実践で弾ける様に、バイエル終了程度にアレンジ収録。ブックレットには、すぎやま先生のワンポイント・レッスンも掲載。ピアノファン必聴！

ドラゴンクエストVIオーケストラコンサート

大好評のすぎやまこういち「ドラゴンクエストVI　オーケストラコンサート」が、開催される！4月4日（木）は、大宮ソニックシティ大ホール。5月12日（日）は宮城県民会館で、それぞれ公演予定とのこと。『ドラクエVI』ををクリアした後は、ゆっくりと音楽で『ドラクエ』の世界に浸ってみるのも一興かもしれないぞ。

発売日	タイトル	メディア	発売元／販売元／価格／品番／その他
3／6	REAL BOUT餓狼伝説 アレンジ・サウンド・トラックス／SNK	CD	サイトロン&アート／ポニーキャニオン／2500円／PCCB-00207／今月号46ページに関連インタビューを掲載
3／16	Mariko Kouda Concert Tour'95 Vivid／國府田マリ子	VT LD	コナミ／キングレコード／各4900円／ビデオ：KIVM-98・LD：KILM-44／渋谷公会堂でのツアー・ファイナルを収録
3／21	神風拳／SAURUS	CD	サイトロン&アート／ポニーキャニオン／1500円／PCCB-00208／ボイス・SEを含むオリジナルバージョンを完全収録
3／21	REAL BOUT餓狼伝説／SNK	VT LD	ポニーキャニオン／ポニーキャニオン／各4800円／ビデオ：PCVP-11853／LD：PCLP-00598
3／23	もっと！　ときめきメモリアル MAR. 〜featuring早乙女優美〜	CD	コナミ／キングレコード／2800円／KICA-7686／今度のフィーチャリングは優美ちゃんだ
3／25	カオスシード　風水回廊記 GM-PROGRESS-6	CD	メディアリング／ポリグラム／2500円／MGCD-1017／新感覚RPGソフトのサウンドを3D音響で楽しめる
3／25	あすか120% BURNNING Fest. MiNIMUM	CD	データム・ポリスター／ブロッコリー／2500円／DPCX-5063／今月号56ページでアフレコレポートを掲載しているぞ
4／1	ドラゴンフォース　創成記編 GM-PROGRESS-7	CD	メディアリング／ポリグラム／2500円／MGCD-1018／3Dサウンドによるイメージドラマとアレンジ曲を収録
4／5	沙羅曼蛇2 オリジナル・ゲーム・サントラ	CD	コナミ／キングレコード／2200円／KICA-7695／コナミ久々のシューティングゲームのサントラ集
4月下	サイバーカセットコレクション05 『ワールドヒーローズ2 JET』	CT	ムービック／ムービック／1980円／書籍扱い 全編お笑い満載で贈るオリジナルカセットドラマ！
4／19	超鉄ブリキンガー／SAURUS	CD	サイトロン&アート／ポニーキャニオン／1500円／PCCB-00211／ザウルス第2弾アルバムが早くも登場
4月	ART OF FIGHTING 龍虎の拳　外伝	CD	サイトロン&アート／ポニーキャニオン／1500円／PCCB-00212／ゲーム発売前にリリース決定！
未定	闘神伝2 ゲーム・サウンドトラック	CD	ソニー・ミュージックエンタテインメント／ソニー・ミュージックエンタテインメント／2000円／SRCL-3471／PS版サントラ集

AMスポット

遂にあの『バーチャ2.1』の公式大会が開催される！ また『ソウルエッジ』のデビューイベントやコナミイベントと盛り沢山な内容だ

セガイベント

W.F.T認定 スーパーバトル開催決定!!

バーチャファイター2.1

昨年9月23、24日に横浜ジョイポリスで開催された「バーチャファイター2 マキシマムバトル アサヒプロテインカップ全国大会」。相次ぐ波乱、新鉄人の誕生、そして新宿ジャッキー、ブンブン丸などの鉄人達の鉄人位返上宣言。

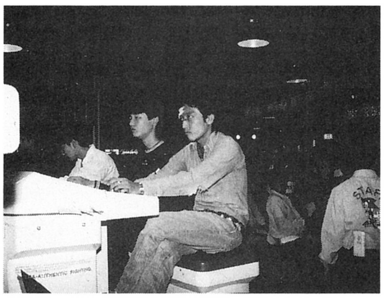


再び大バトルの予感…

様々な興奮が会場中を覆い大会は終了したが、その後『バーチャファイター2.1』での大会は開かれなかった。しかし、その沈黙を破って遂にセガのAMスペースで、大バトルが繰り広げられ様としている。まず、3月20日に大阪ATCガルボ、横浜ジョイポリス、新潟ジョイポリス、3月24日には市川ガルボで予選を行った後、全国大会が開かれるというワケ（詳細は右リスト参照のこと）。

参加費用は大阪、新潟、市川が200円、横浜のみ500円となっている。いずれも入場料は別だぞ。

また、注目の鉄人達の動向も気になるところ。横浜ジョイポリス、市川ガルボには沈黙を守っていた元鉄人2名が参加予定！ との情報が流れている。新団体設立など、いきまくブンブン丸氏からも目が離せない状態といえる。



▲前回同様の盛り上がりは必至！ 見逃せないぜ！

もちろん、セガのイベントに欠かせない〝めろん、まろん、びとら〟も、この熱き戦いに花を添えてくれる予定。遊IIにも何度も登場し、現在ではセガ公認コスプレイヤーにまで成長した彼女達も応援してネ。

気になる元鉄人の動向

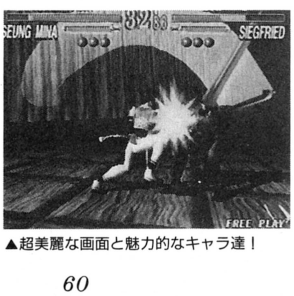


ナムコイベント

全国145のナムコ系列店舗で開催決定!

ソウルエッジ デビューフェスティバル

遊IIでも攻略が始まったナムコの3D剣劇対戦格闘『ソウルエッジ』。もうすでに、みんなもプレイしたことと思うけど、この度その『ソウルエッジ』の登場を記念して、ナムコ系列の145店舗でデビューフェスティバルが開催される運びとなった！ 開催時期、イベント内容などは各店舗により異なるけど、開催期間中『ソウルエッジ』のオリジナルツールプレゼント、クイズ大会、キャラクター人気投票大会など、各店舗で盛り沢山の催しが行われるそうだ。



▲超美麗な画面と魅力的なキャラ達！

また、3月9日午後4時30分から、大阪プラボ千日前店で「ソウルエッジ ファーストバトル」と題して、トーナメント戦が実施されるとのこと。あわせてコスプレイヤーが登場するミニイベントも開催されるぞ！



今回各店舗でプレゼントされる『ソウルエッジ』のオリジナルツールは、本誌でも読者プレゼントしていく予定。今号ではキャラクターカードをプレゼントしているぞ！ 来月号ではオリジナル時計が登場予定！ イベントに参加できないみんなは、本誌のプレゼントページにも注目してくれ！

実施店舗概要

北海道	プレイタウン赤い風車店 PC琴似店 澄川キャロットハウスなど
東北	プリッズ仙台店 プラボ八戸店 プラボ青森店 PC山形店など
関東	PC長岡店 プラボ前原店 PC千葉店 プラボ宇都宮店など
東京	PC町田店 プラボ赤坂店 PC巣鴨店 PC高田馬場店など
中部	プラボ南松本店 プリッズ長野店 ジャスコ諏訪店 岡島茅野店など
東海	グランドタマコシ鶴見店 プリッズ桑名店 アピタ富山店など
近畿	プラボ千日前店 プラボ梅田店 PC和歌山店 PC高松店など
中四国	プリッズ高陽店 PC島大前店 プリッズ宇和島店など
九州	プラボ直方店 プラボ熊本店 プリッズ宮崎店 プラボ沖縄店など

コナミイベント

『ときメモ』『ツインビー』の声優さんに逢える!!

コナミが誇る超人気ゲーム『ときめきメモリアル』『ツインビー』シリーズのイベントが開催される！　3月20日（祝）の午後4時、会場は東京の厚生年金会館ということだ。ただし、この記事を見て、初めてこのイベントのことを知った参加希望の読者のみなさん！　大至急往復ハガキで応募してほしい。何故〝大至急〟なのか？　この締切が3月1日消印有効だからでーす、エヘ。本誌が発売されるのは2月29日だから、残された時間はわずか2日間しかないのよねーん。こんな締切ギリギリのイベント告知を取り上げたのは、一人でも多くのみんなに、イベントに参加できるチャンスを与えたかったからってワケ。



何といっても今回登場するゲスト陣はスゴイの一言。『ときめきメモリアル』からは、主人公の藤崎詩織役の金月真美さんはもちろん、他のキャラの声優さんまでドカーンと勢ぞろいの予定。

また、『ツインビー』シリーズからは、まどか役でもお馴染み、現在は歌などの活動でも人気大沸騰中の國府田マリ子さんを筆頭に、もしかしたら椎名へきるさんまで現われてしまうかもしれないのだ！

ねー、締切ギリギリでも取り上げたくなるこの気持ち、声優ファンならきっとわかるハズ！　とにかく、早いところ往復ハガキを買ってきて応募しよう！　返信用のハガキの裏にはキミの住所、氏名、年齢、職業（学年）、電話番号を明記するのも忘れずにネ。読者のみんなのイベント参加成功を祈ってるぞ！

豪華ゲスト陣（予定）



國府田マリ子
（まどか役）



金月真美
（藤崎詩織役）



声優ファンなら絶対見逃せない！

※全国のAMスポットからのイベント情報をお待ちしています！

開催日時	イベント名	開催場所（店名）	詳細
2/2〜3/31	おかしなガルボのおかしな街 〜ソニックシティ〜	市川ガルボ	開催時間：営業時間内　問い合わせ：市川ガルボ（0473-79-3995）★応募期間内（3/15まで）にお菓子の家を持参の方は入場無料
3/9	ソウルエッジ　ファーストバトル	プラボ千日前店	開催時間：午後4時30分〜6時　住所：大阪市中央区千日前2-9-17 アムザ1000　3F★『ソウルエッジ』トーナメント戦開催決定！
2/3〜3/14	相性診断ゲーム実施	横浜ジョイポリス	開催時間：営業時間内　問い合わせ：横浜ジョイポリス(045-623-1311)★占いの神殿「アストロノミコン」において相性80%以上のカップルにプレゼント進呈！
3/15	ラッキースクラッチカード&じゃんけんじゃかじゃか大会	プレイシティキャロット 巣鴨店	開催時間：営業時間内　住所：東京都豊島区巣鴨1-15-1　ミヤタビルB1・2F ★PC巣鴨店リニューアルオープン記念イベントだ！
3/16〜4/21	FV　ペプシ　ジャパンカップ 金網デスマッチ	全国のセガ系列店舗	開催時間：各店舗による　問い合わせ：セガAM施設商品企画部（03-5736-7835）★待ってました！　『FV』の全国大会だ！
3/18	FV　ペプシ　ジャパンカップ 金網デスマッチ　店舗予選	ハイ・テクランドセガ 葛西店	開催時間：午後2時集合　問い合わせ：ハイ・テクランドセガ葛西店（03-5674-1880）★参加料100円だよー！
3/20	コナミスペシャルデイ	厚生年金会館	開催時間：午後4時〜8時予定　応募先：東京都港区六本木1-4-30　コナミミュージックエンタテインメント「コナミスペシャルデイ」係★3/1消印有効！
3/20	第1回　ソウルエッジ大会 〜予選〜	プレイシティキャロット 巣鴨店	開催時間：午後3時　住所：東京都豊島区巣鴨1-15-1　ミヤタビルB1・2F ★オリジナル原画、実物大オブジェを展示。必見です！
3/20	W.F.T認定　バーチャファイター2.1スーパーバトル	大阪ATCガルボ	開催時間：午後2時　参加方法：電話での事前エントリー先着順（06-615-5363）★MAX128人のトーナメントで争う。参加料200円（入場料別）
3/20	W.F.T認定　バーチャファイター2.1スーパーバトル	横浜ジョイポリス	開催時間：午後1時　参加方法：電話での事前エントリー先着順（045-623-1311）★3種類のキャラ使用！　対戦方式に注意が必要。参加料500円（入場料別）
3/20	W.F.T認定　バーチャファイター2.1スーパーバトル	新潟ジョイポリス	開催時間：午後2時　参加方法：電話での事前エントリー先着順（025-249-3300）★当日キャンセル待ちありです。参加料200円（入場料別）
3/24	W.F.T認定　バーチャファイター2.1スーパーバトル	市川ガルボ	開催時間：午後2時　参加方法：電話での事前エントリー先着順（0473-79-3995）★横浜ジョイポリスでの雪辱戦可能！　参加料200円（入場料別）
3/24	三島カズヤの108人組手	プラボ赤坂	開催時間：午後3時　住所：東京都港区赤坂4-2-6　グリーンビル赤坂 ★前回の100人組手から、親父の特訓によりレベルアップして登場！
3/31	第1回　ソウルエッジ大会 〜決勝〜	プレイシティキャロット 巣鴨店	開催時間：午後3時　住所：東京都豊島区巣鴨1-15-1　ミヤタビルB1・2F ★各店の強者達がPC巣鴨店に集結！　熱いバトル必至だ！



世界ゲーマーズ会議

WORLD GAMERS ASSOCIATION

今月も前回から引き続き「ゲームが引き起こす暴力」の問題について取り上げていこうと思う。ゲームが媒介となって起きる暴力問題の被害者、加害者論議にまで発展…。どうなる、WGA！

第3回動議　人の振り見て我が振り直せ!?

話の真意（2月号掲載の"電話の主"に対する投書）

会員No.0002　高橋泰昭

「いやひどいね、これ。」
「うん、確かにな。こういう偏見持ちっているんだよな。ヤスもこいつみたいなの嫌いだろ？」
「うん、嫌い。でもその前に気になる点とか出てこないか？」
「あ、お前また後で叩かれる様な事を…。」
「いや、あまりに一方的過ぎるんだよ。今回は電話の要約だろ？　しかも、ライター含め皆で否定してても、読者には言いたい事が今ひとつ聞こえてこないじゃんか。雑誌に電話でやるなんて、早々できないぜ。それをやる以上、何か言いたい事があってだろ？　只こいつが口下手なだけで、話の真意が隠れているのかもしれないじゃんか？」
「それはありうるな。げんに筐体叩きの話を、ああ解釈された事もあった訳だし。」
「ニュアンス的に肯定にとられたからなぁ。見事に『叩いた時点で人権なし』なんて反論だもん。公平にすべきライターも一緒になって。叩かせる動機となる問題点を探す事、ゲーセンは客を喜ばせてナンボのサービス業だって事を皆忘れてる。文章という残るものでもこれなのに、電話の話だろ？　こいつをけなすのは簡単だよ。でも、それはしたくない。どうも、対戦やってて喧嘩に巻き込まれた様だけど、喧嘩をしかけた人を非難する人がいないのはどういう訳？　誌面でいろいろ言ってるけど、電話の中でそう言ったの？」
「実際喧嘩に有無を言わさずって時もあるからな。巻き込まれて未熟だのてめ一の責任だとか言われちゃ、被害者の俺が何故？って事になるわな。両成敗も時と場合がある事、知らない人も多いし。」
「うん。だから今回のも何か面白い点とか新たな問題点を見つけてほしかったね。切り捨てるより吸収していった方がいいじゃん。」

前回までのおさらい

第1回　編集部にかかってきた謎の電話の主からの主張を取り上げる。主張は下記の通り。遊IIライター陣からの回答コメントが掲載される。ここが、この問題の原点だ！

電話の主	①現在ある対戦格闘ゲームは、ケンカやいわれのない暴力を生む恐ろしい存在だと思う！ ②そんな状況を放置するメーカー、ゲーム雑誌は、早急にこの問題に対して対処すべきだ！
遊IIライター陣回答コメント！	ゲームが悪いのではなく、問題を起きす人が悪いんです！

第2回　WGA会員からの投書2通を掲載。それぞれ別々の考え方を持っている投書だったので、この問題の奥の深さを考えさせられる結果となった。

WGA会員からの意見

国技翔	何故ここまでされるのか？　という怒りと疑問が湧いてきます。真剣に考えたい問題！
珍竹林	これは問題を起こす個人個人のモラルを、まず、考え直すべきではないかと思う！

さて、今回の投書を読み、前回までの流れを一通り理解してもらった上で、読者のみんなはどんな感想を持っただろう？　問題が「対戦ゲームが引き起こす暴力問題」から一歩進んだ展開に踏み込んだ様だ…。

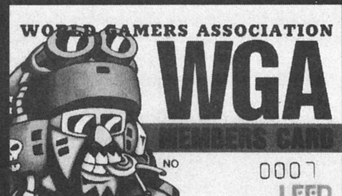


問題の原因を皆、勘違いしてません？

この問題の原因は人間。ゲームではない。それなのにゲームが悪いと言っている点が不満。ウチが2月号で言いたかったのは、こういうことだ。（トラッキー高岡）

今回のテーマに関するご意見・ご感想を待ってます

WGAでは読者のみんなからのお便りを待ってます！　テーマは今回のこと以外でもOK！　書式も自由だから、思ったことをガンガン書いて送って下さい。宛先は下記の住所まで！　ヨロシク！



〒150 東京都渋谷区恵比寿西2-6-6 中田ビル6F WGA4月号係

※掲載者にはWGA会員証を贈呈！　また投書掲載に関しては、ページ構成上ある程度文章を修正させて頂く場合もあります。予めご了承ください。

生まれ変わった
読者アンケート

どかーん！　読者アンケートが生まれ変わりました！　喜んでください、みなさん。これでアンケートだって、プレゼントの応募だって、とても楽しくできます。さあ、Let's送ってみましょう！

今月のアンケート項目はこれだっ!!

下記の項目を読んで答えて下さい！

① 今月号の巻頭特集「ゲームシネマパラダイス」の感想で、当てはまる番号を右の回答欄に記入し、あわせて、その理由もお答え下さい。

1　面白い　2　面白くない　3　その他

② 今月号の「データスクエア」の感想について、当てはまる番号を右の回答欄に記入し、あわせて、その理由もお答え下さい。

1　必要　2　不必要　3　その他

③ 今月号で面白かった記事を3つ選んで、目次の四角で囲まれた数字を右の回答欄に記入して下さい。あわせて、その理由もお答え下さい。

④ 今月号で面白くなかった記事を3つ選んで、目次の四角で囲まれた数字を右の回答欄に記入して下さい。あわせて、その理由もお答え下さい。

⑤ 今月号の表紙（イラスト：龍虎の拳外伝）の感想について、右の当てはまる回答欄に丸印を入れて下さい。あわせて、その理由もお答え下さい。

⑥ 本誌の「ゲーム攻略」について、当てはまる番号を右の回答欄に記入して下さい。

1　いつも参考にしている　2　時々参考にしている
3　全然参考にしていない

⑦ 好きなゲームをひとつ、右の回答欄に記入して下さい。

⑧ P80の「プレゼントページ」の中で、あなたの欲しいプレゼント賞品の番号を、第1希望から第3希望まで、右の回答欄に記入して下さい。

ご回答よろしくお願いします!!

アンケートのしめきりは3月28日 当日消印有効 です

これを切り取ってハガキの裏に貼ってくださいねー!!

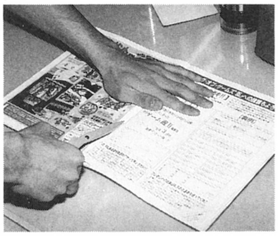
ゲーム遊Ⅱ 4月号アンケート

①	□ 理由（　　）
②	□ 理由（　　）
③	□ □ □ 理由（　　）
④	□ □ □ 理由（　　）
⑤	良い □ 悪い □ 理由（　　）
⑥	□
⑦	好きなゲーム（　　）
⑧	第1 □ 第2 □ 第3 □
⑨	本誌へのご意見、ご感想などなんでも書いて下さい

プレゼント応募券
'96年4月号

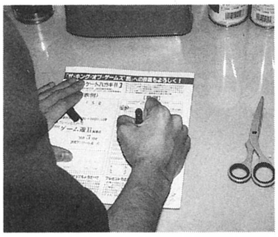
しっかり読んで間違えのない様に！
アンケートの送り方!!

①切り取る



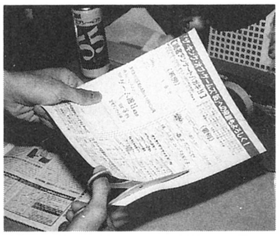
このページ（P63、64）を切り取り線から切り離す。アンケート専用のページだから、切り取っても大丈夫。今までみたいに、他のページに影響はでませんヨ。

②書　く



切り取ったら、アンケートに答えてちょーだいね。ハガキの表に貼る方には、必ず住所、氏名、年齢、職業、電話番号、性別、ペンネームを忘れないこと！

③また切り取る



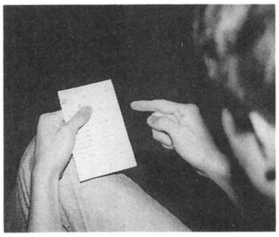
アンケートを書き終えたら、ハガキに貼れる様に、切り離しましょう。プレゼント応募券も一緒についているから安心だよ。しっかり貼りつけて下さいね。

④貼　る



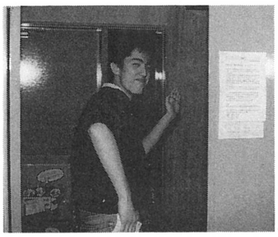
既成のハガキに、切り取ったアンケート用紙を貼り付けよう。もちろん、裏表両方ともしっかりのり付けすること！　郵送途中で剝がれて無効になっちゃうなんて哀しいぞ…。

⑤確認する



さあ、ここまできたら、このアンケート用紙作り終了だ。しかし、どんな時でもミスはあるもの。ここでもう一度確認作業をしておこう。プレゼントの番号は書いたかナ？

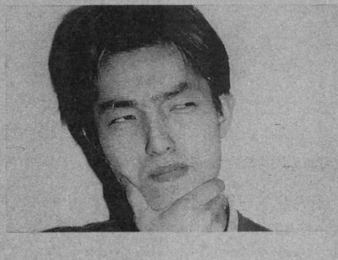
⑥送　る



よっしゃー！　全てバッチリ仕上がっている様だね。後は、ポストに投函するだけで、キミの欲しいプレゼントが手に届くって寸法さ。キミの当選を祈ってるよ。おそまつ！

アンケートのしめきりは 3月28日 当日消印有効 です

ムーチョ落合の　アンケートコラム



僕はムーチョ落合。最近ゲーム遊IIに入った新人スタッフなんだ。もちろん、ゲーム雑誌の編集者なんだから、ゲームは大好き。でも仕事が忙しいから、最近は全然ゲーセンに行ってません。家にも10日間ぐらい帰ってません。しかも、仕事が締切までに終わってません。でも、でも、ムーチョはがんばります。寝袋に足を突っ込んだまま、ワープロに向かってがんばります。

あ、そうだ。このコラムでは、今後、アンケートにまつわる様々な出来事を、チコチコって書いちゃおうかなと思ってます。

それから、僕のライターネームの由来はね、だーい好きなエロビデオ「愛してムーチョ」からとったんだ。気に入ってます。

↓コレを切り取ってハガキの表に貼ってくださいねー!!

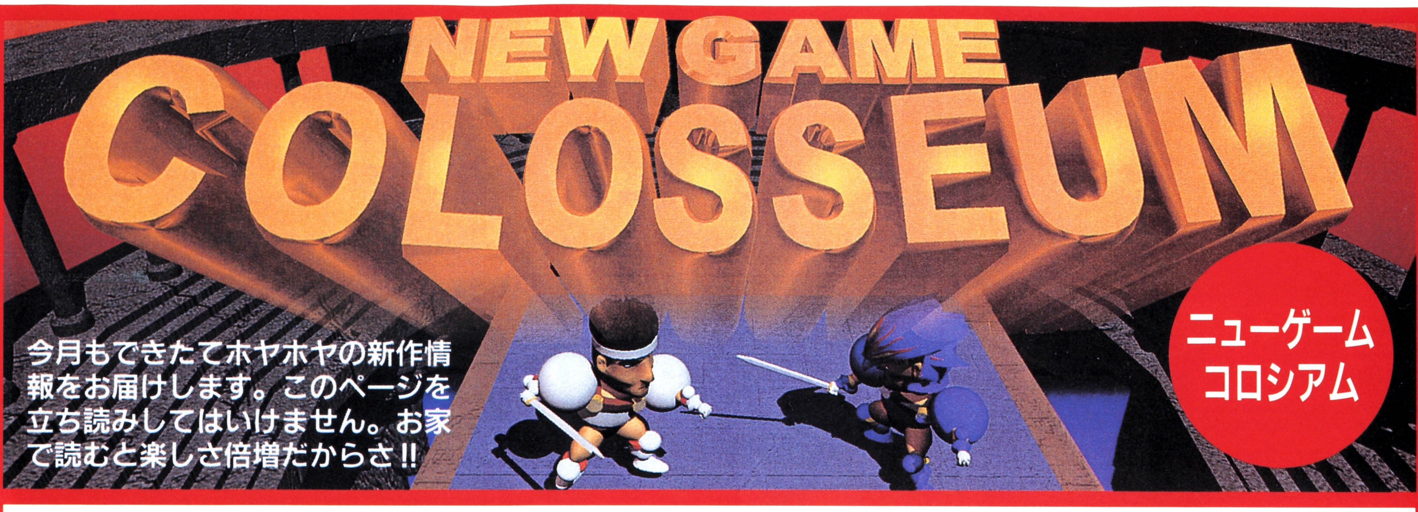
50円
切手を
貼ってね

1 5 0 - □□

東京都渋谷区恵比寿西2-6-6 中田ビル6F
（株）ブレーンバスターズ
月刊ゲーム遊II編集部

4月号読者アンケート係　行

フリガナ			
住所　〒			
フリガナ		PN（ペンネーム）	
職業・年齢	電話番号	性別	年齢





攻撃が面白いようにつながる格闘ゲーム!!

神凰拳

ザウルス

8方向 ×4

ザウルス初の格闘ゲーム『神凰拳』が登場。このゲームの特徴は、まずそのキャラクターだ。登場するすべてのキャラクターは、3D-CGモデルを製作して、そこから攻撃などの各モーションが作られている。これにより、今までの2D格闘ゲームにはない立体感と、滑らかなモーションが再現されているのだ。また各キャラクターは、「天変地異ゲージ」を溜めることにより、天変地異を起こすことができる。天変地異を起こせば、一時的なパワーアップをはかることができるのだ。この状態でしか出せない必殺技も用意されているぞ。さらに、地上でのバトルはもちろん、空中での緻密なバトルにも着眼。他には類を見ない、スムースな空中バトルも展開できるのだ!!

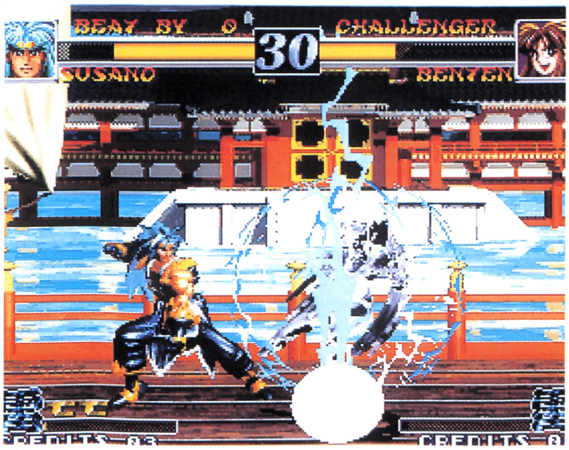




▲「天変地異ゲージ」を溜めて満タンにすれば…
◀各必殺技などがパワーアップするのだ!!



▲紊天VS孫悟空。孫悟空の攻撃を受ける紊天!!



▲スサノオVS弁財天。必殺技の演出もド派手だぞ!!



▲選べるキャラクターは全部で8人。キミなら誰を選ぶ?

[華麗な空中戦!!]

『神凰拳』では、いろいろな攻防を、空中でも楽しむことができる。しかも、やられる方もただやられるだけでなく、それらの技をガード、あるいは反撃することも可能なのだ。相手が空中での攻撃に失敗した時が、そのチャンスとなる。下では、スサノオの連続技をチラっとだけ紹介しているぞ。ただこの連続技も、これで終わりってわけではない。この後にも、いろいろな技をつなげられるのだ!!



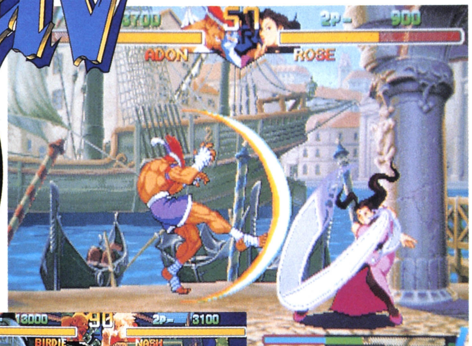
自分だけの連続技オリジナルコンボ

STREET FIGHTER ZERO 2

カプコン

8方向 ×6

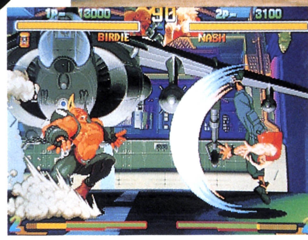




昨年の夏に発表された『ストリートファイターZERO』。家庭用として、プレイステーションとセガサターンにも移植され、また盛り上がっているが、そんな中、遂に続編が発表された。その名は、『ストリートファイターZERO 2』。シリーズ通算８作目（実写ゲーム『ザ・ムービー』は除く）、そして『ZERO』の第２弾なのだ。

『ZERO』の続編なので、『ZERO』にあったシステムはそのまま受け継がれている。下にそれぞれ紹介しているが、スーパーコンボゲージ、オートマチックモード、空中ガード、ダウン攻撃は前作と同様に、そしてゼロカウンターは若干の変更を加えて、継承されているぞ。もちろん新しいシステムも搭載されている。それは「オリジナルコンボ」、スーパーコンボの進化したかたちともいえるシステムだぞ。

そして気になるキャラクターだが、現在のところ前作に登場していたキャラ（ベガ、豪鬼、ダン含む）が、すべて選択可能だという



▲ローズの服の色、前作には無かった色です。かなり雰囲気が変わります。他にはどんな色が
◀バーディーの足元のけむりがイイ感じです。好きな人は、背景の飛行機が気になるんじゃ…
▼ナッシュVSベガ。ベガも今作ではプレイヤーキャラ。背景が不思議です。この方々はどこで闘っているんでしょうか？



◀背景の雰囲気から察するに豪鬼ステージの様だ。これも日が差しています！





▲春麗の“千裂脚”。ゲストキャラだった豪鬼も今作ではプレイヤーキャラに

▼ダンVS新キャラ・ロレント。「ファイナルファイト」に登場





▲サガットVS新キャラ・ゲン。「スト Ｉ」以来の対決だ！

健在			変更	
スーパーコンボゲージ	**オートマチックモード**	**空中ガード**	**ダウン回避**	**ゼロカウンター**
画面の左下にあるスーパーコンボゲージ。これを溜めることによってスーパーコンボを出すことができる。レベルは３段階存在し、コマンド＋ボタン×１でレベル1、ボタン×２でレベル2、ボタン×３でレベル３のスーパーコンボを出すことが可能。このスーパーコンボ、連続技に組み込むこともできるので、どういった性能を持っているのかキチンと把握しよう。	このモードは、初心者向けのモードで、相手の攻撃を自動的にガードしてくれる。その上、同じ強さのパンチボタンとキックボタンを押すだけという、とっても簡単なコマンドでスーパーコンボを出すことができるのだ。しかし、いいことばかりではない。スーパーコンボゲージはレベル１までしか溜めることができないのだ。ちょっと残念…。	ジャンプなどで空中にいるときに、相手に攻撃された場合、相手の攻撃が空中攻撃だった場合に限り空中ガードをすることができる。レバーは地上にいる場合と同様に後ろ方向に入れる。ジャンプしたらレバー←と覚えよう。	投げ技や足払いなどでふっとばされてしまった場合、着地するまでに ←↙↓＋P と入力することによってダウンせずに起き上がることができる。弱中強、それぞれのボタンによって、移動距離が変わるぞ。	スーパーコンボゲージが溜まっていて、相手の攻撃をガードしているとき、←↙↓＋PorK と入力することによって、出すことができる。前作では各キャラ１つだったが、今作ではPとKどちらでも出せる様になった。

※コマンドはキャラクターが右向きの場合のものです。

ステージ背景等、グラフィックが一新されているぞ！　要注目だ!!

前作『ZERO』もグラフィックがとても美しかったが、今作ではそれがさらにパワーアップ。ステージ背景、ライフゲージ横のバストアップ、各種演出などに注目！

コーディー&ジェシカ

ご存じ『ファイナルファイト』の主人公コーディー、そしてそのコーディーの恋人であり、ハガーの娘でもあるジェシカが、ガイステージの背景に登場している。こんなラブラブな状態を見せつけられて、ガイは冷静に闘うことができるのだろうか?ちょっと心配です…。



バストアップグラフィック

前作では画面の端にあった顔グラフィックが、今作ではバストアップになり、画面の中央に。かなり迫力がありますよ。





フェリシア

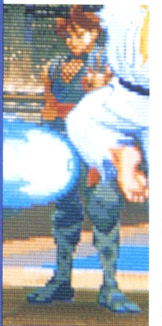
『ヴァンパイアハンター』に登場していたキャットウーマン・フェリシアがこんなところでプールに入ってます。やっぱり、ニャンコはカワイイですなぁ。『ヴァンパイア』シリーズの続編も早く発表してほしいです。





飛竜

懐かしい『ストライダー飛竜』の主人公飛竜。白胴着のケンと"波動拳"に隠れてしまっているけど、まぎれもなく飛竜です。プレイヤーキャラクターとして登場してほしいと思っている人がたくさんいることでしょう。ただ立っているだけなんてもったいない！



ハガー&J



『ファイナルファイト』と『マッスルボマー』シリーズに登場しているハガーと、『ファイナルファイト』のザコキャラJ。コーディー&ジェシカにくらべると、かなりむさくるしいコンビです。画面の端にはダムドもいます。

ショウ&キャプテン



91年に発表されたアクションゲーム『キャプテンコマンドー』に登場しているキャプテンとショウ。残念ながらフーバーとジェネティーは居ないみたいです。飛竜といい、忍者がこんなところで何をしているんでしょう?

リン・クロサワ



94年に発表された横スクロールアクションゲーム『エイリアンVSプレデター』のキャラクター。その作品では、とっても凛々しかったリンさんですが､ここでは何だか艶やかです。メカ部が錆びないことを祈っています。

ことは分かっているが、新キャラクターが誰なのか、何人いるのか、ということは分かっていない。しかし、資料によれば、どこかで見覚えのあるプロレスラーや軍人らしき人が加わっているとのこと。あのキャラなのか、このキャラなのかといろいろ想像してしまうぞ。期待してしまおう！



▲ガイVSソドム。ソドム将軍専用コンボイ。デザインが物凄い！





▲2人の新キャラ・ザンギエフVSダルシム。ファン待望の復活だ。うれしいですよ
◀完全なる新キャラクター・さくら。リュウと同じ系統の技を操る女子高生だ。キャミィ・クラスの人気キャラになれるか!?

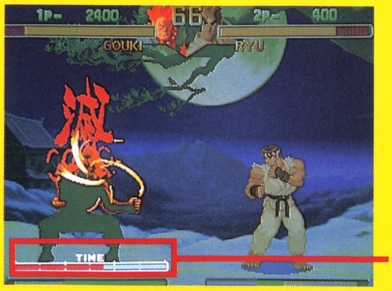
新システム！　オリジナルコンボ

この『ZERO 2』から加わったシステム「オリジナルコンボ」。これは、決められたスーパーコンボだけではなく、自分オリジナルの連続技が作れるという画期的なシステムだ。この「オリジナルコンボ」の作り方は、

①スーパーコンボゲージをレベル1以上溜める。(レベルが高いほど数多くの技を入力できる)
②PPK、またはKKPの3つのボタンを同時に押す。(ゲージタイマーが出現する)
③ゲージタイマーがなくなるまでに、レバーとボタンで自由に技を入力。
④ゲージタイマーが0になり、画面の暗転が終った瞬間から、オリジナルコンボが発動。



これでオリジナルコンボの作成完了だ。このオリジナルコンボの中には必殺技を組み込むことも可能。何種類もの連続技が存在するはずなので、プレイヤーのオリジナリティが発揮されること間違いなし。しかも、初心者でも適当にボタンを叩いているだけで、連続技を出すことができるというのも魅力。何ヒットコンボを記録できるのか、今からとても楽しみだ！



これがゲージタイマーだ!!



新システムの導入で、連鎖の快感が倍増!!

進め！対戦ぱずるだま

コナミ　3方向　×2



▲選べるキャラクターは全部で10人（対戦モード時は8人）。「こうげきだま」のパターンも表示されるぞ



◀キャラクターを選んだら、いざ対戦!!　写真はペンクローと、新キャラクターの大月先生の対戦模様

爆発連鎖が好評だった『対戦ぱずるだま』の続編、その名も『進め！対戦ぱずるだま』が登場するぞ。前作よりも、対戦をさらに熱くするシステムが満載なのだ!!

基本のルールは前作と同じ。同じ色の「おおだま」を3つ以上隣接させれば消すことができる。「こだま」はそのままだと消せないが、それに隣接する「おおだま」が消える時に、「おおだま」に変身するのだ。この仕組みをしっかり頭に入れて、大連鎖を完成させよう。連鎖が成功すれば、その量に応じて相手に「こうげきだま」を送ることができるのだ。

この「おおだま」、「こだま」以外に、今回新たに3種類の「たま」が追加された。それは右のコラムで紹介しているぞ。さらに、新キャラクターも多数追加。自分の戦略に合ったキャラを選んで対戦だ!!



▲こうなる前に、連鎖で攻撃しないとキツイっす…

IT's BRAND NEW 新しい「たま」



「くいだま」：落ちてくる時は「こだま」の状態。隣接する「おおだま」が消えると、「くいだま」が向いている方向の「たま」を食べて消してくれる



「ぜんだま」：落ちた時に、それに隣接するすべての「こだま」を「おおだま」に変えてくれる。変えた後、この「ぜんだま」は消えてしまう



「あくだま」：こいつは困りもの。落ちた時に、隣接するすべての「おおだま」を「こだま」に変えてしまう。変えた後、この「あくだま」は消える



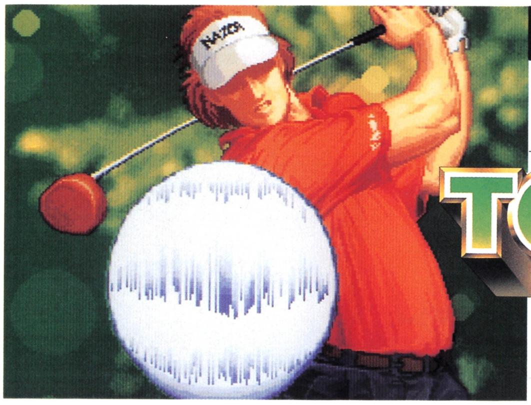


▲大連鎖を完成させて、相手に「こうげきだま」を送り込むのだ!!
▶勝負が決まるとアニメーションが。いろいろなパターンがあるぞ!!

各キャラのこうげきだま

キャラクターで選んでもよし、「こうげきだま」の種類で選んでもよし。ゲーセン行く前に予習しておきましょう!!





じっくり遊べるゴルフゲームの登場だ!!

BIG TOURNAMENT GOLF

ナスカ

4方向	×3



最近、リリースの情報がちょっぴり少なかったゴルフゲーム。その静寂を打ち破り、ナスカから『ビッグトーナメントゴルフ』が登場するぞ!!

簡単な操作で、多彩にショットを打ち分けられるのがこのゲームの特徴。スライスやフックなどはもちろん、バックスピンやランニングボールも打てるようになっている。また、2人同時プレイ時も、ストロークプレイとマッチプレイを選択できるようになっているぞ。さらに、1Pストロークプレイからの乱入で、2Pマッチプレイも可能だ。この他にも、ドラコンやニアピンなどのイベントもある。コースは4つで、全72ホール(1コース18ホール)。キミはすべてのコースで優勝することができるか!?





◀スタンスやクラブを設定したら、ショット動作に入る。風の方向なども考慮して、正確なショットを狙え!!
▼パッティングはゴルフの要。芝のラインや傾斜角度を計算してパットをきめよう!!



▲ゲームモードの選択。マッチプレイとストロークプレイの2種類から選べる。2Pの時は好きな方を選ぼう!!
◀コースのある国は日本、ドイツ、アメリカ、オーストラリアの4つ。それぞれに、18ホールずつ用意されているのだ!!



▲各ホールの初めには、その説明が表示される



個性豊かなゴルファーたち!!

ゲームに登場する6人のゴルファーたち。それぞれに特徴があるので、自分に合ったキャラを選ぼう!!



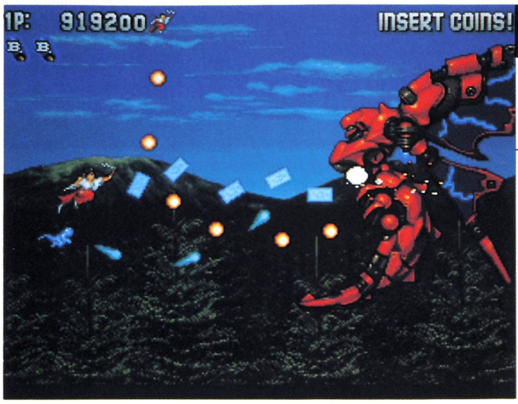
ヤングヒーロー／ジョージ・スナイパー：パワーやコントロールなど、どの面においても平均的	テクニシャン／トーマス・スチュワート：フックやスライスなどを自在にコントロールできる	ベテラン／フランク・アダムス：リカバリー能力に長けている。基本性能が低いので上級者向けだ	ショットメイカー／ロバート・ランドルト：ボールのコントロールがしやすい。初心者向けキャラ	パワーゴルファー／フェルナンド・アルメイダ：とにかくパワーだけは人一倍。上級者は彼で◎!!	パットマスター／武野豊茂：パットのテクニックはピカイチ。しかし、少々扱いにくい面も…

彩京初の横シューがデビュー!!

彩京 | 8方向 | ×2

戦国ブレード

SENGOKU ACE EPISODE II ™

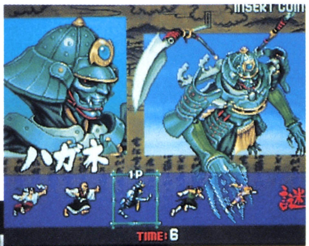




▲彩京のお約束。2人同時プレイももちろんできる

彩京から『戦国エース』の続編『戦国ブレード』が出るぞ。前作では縦スクロールだったが、今回は横スクロールになっての登場だ。彩京シューティングとしては、初めて横スクロールを採用した作品となる。

選べるキャラクターは、前作でも登場したこよりと天外（てんがい）、そして新キャラクターのハガネ、翔丸（しょうまる）、ユーニスの全部で5人。自機に付くオプションキャラも、それぞれ異なった性能を持っているぞ。2人同時プレイももちろん可能だ。ステージは分岐選択式で、毎回違ったルートで戦略的に遊べるようになっている。さらに、各ステージは秘密のフィーチャーが満載なのだ!!



▲5人の中から自機を選ぼう。でも、画面右下の「謎」の文字が気になる…
◀キャラクターを選んだら、いざ出陣。撃ちまくれ!!





◀▲ステージ中、ステージ間ともにデモが流れます。やっぱりこれらがなくっちゃ、彩京のシューティングって感じがしないんだよね!?



登場するのはこの5人のキャラクターだ!!

5人のキャラクターを紹介。各キャラクターの横にいるのはそれぞれのオプションキャラだよ!!

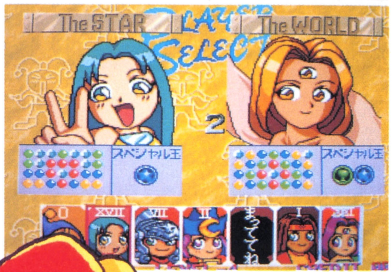


大好評『マジカルドロップ』の第２弾が登場するぞ!!

マジカルドロップ2

データイースト　2方向　×２

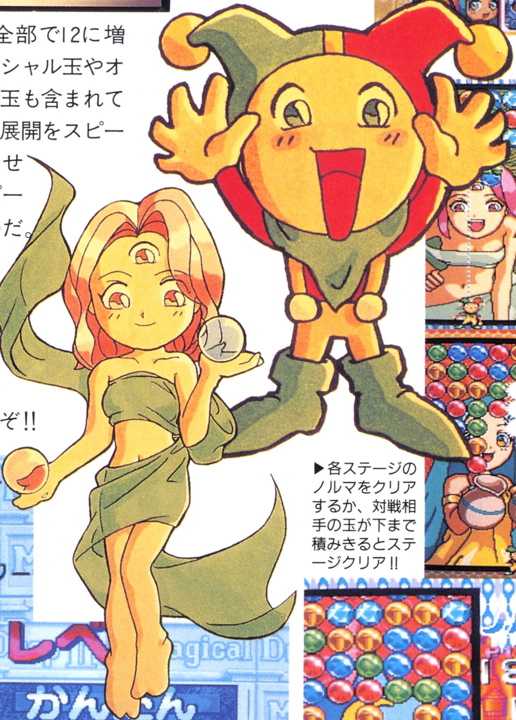




▲７人それぞれスペシャル玉が違う

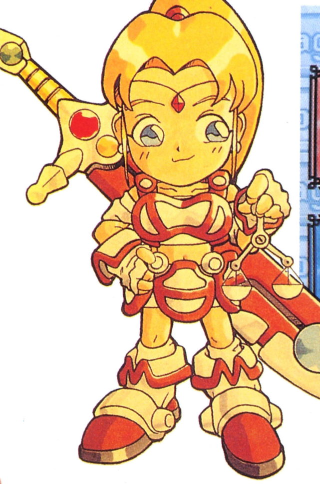
パズルゲームの新機軸を成し、今もなおゲーセンで大人気の『マジカルドロップ』。その第２弾が、新しいシステムを満載して早くも登場するぞ!!

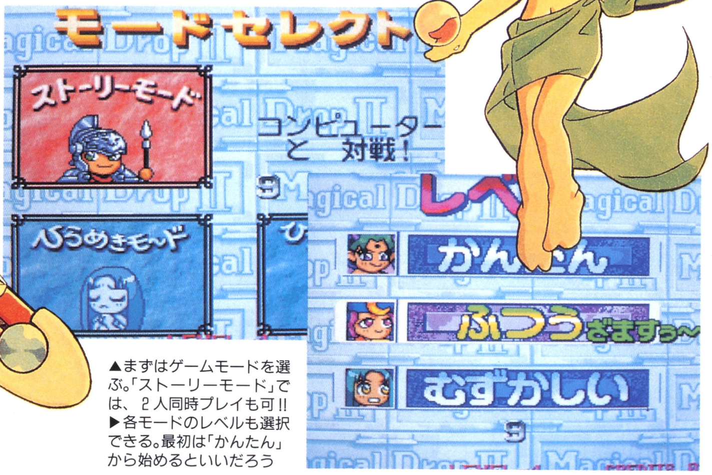
基本ルールは前作と同じ。上から押し出される玉を、ピエロで吸い込んだり投げたりして、同種類の玉を縦に３つ以上つなげるだけ。つなげればその玉が消滅するぞ。玉の種類は全部で12に増えた。その中にはスペシャル玉やオジャマ玉などの特殊な玉も含まれている。さらに、ゲーム展開をスピーディーかつ、白熱化させるため、玉の移動スピードもアップしているのだ。使用できるキャラクターは全部で７人で、選べるゲームモードは３つ。２人同時プレイも、ちゃ〜んとできるようになっているぞ!!





▶各ステージのノルマをクリアするか、対戦相手の玉が下まで積みきるとステージクリア!!





▲まずはゲームモードを選ぶ。「ストーリーモード」では、２人同時プレイも可!!
▶各モードのレベルも選択できる。最初は「かんたん」から始めるといいだろう

これが3つのゲームモード

『マジカルドロップ2』で、３種類用意されているゲームモードを説明しちゃいます。各モードごとに遊び方が違うので、しっかりここを読んでルールを把握しておきましょう。ルールを覚えておけば、ゲーセンで見かけた時、そっこうで遊べるでしょ？

[ストーリーモード]



７人のキャラクターから１人を選んで、CPUと対戦プレイをするモード。また、このモードでのみ、2人同時プレイもできるぞ。一番スタンダードなモードだ

[ひたすらモード]



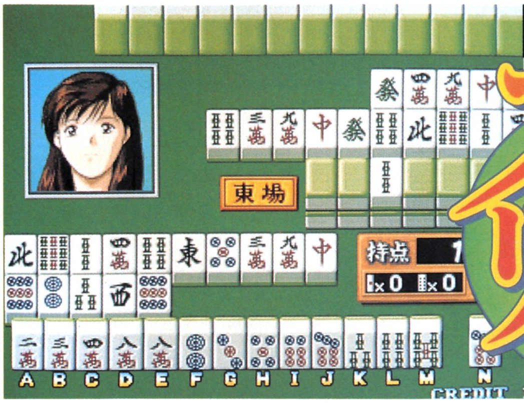
玉が一番下まで積みきるまで、ただただ「ひたすら」に遊び続けるモード。ようするに、ハイスコアにチャレンジするモードだ。キミはどれくらいねばれるかな？

[ひらめきモード]



制限時間内に、画面上に出ている玉をすべて消すモード。パズル的な要素が凝縮されたモードだ。解くには、キミの根気、そしてひらめきが要求されるのだ!!

スーパーリアル麻雀シリーズ最新作がいよいよ登場!!



スーパーリアル麻雀 PVI

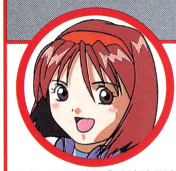
セタ

お待たせしました。大好評のシリーズの、第6弾『スーパーリアル麻雀PVI』がとうとう出ます!! 気になるアニメーションは全部で約130カット。これは前作『PV』の1.5倍にあたる量だ。麻雀部分も、各キャラクターによって打ち方が違う上、なんと親切、全体的な難易度も前作より控えめなのだ。今回はここまでだけど、新情報が入りしだい伝えるぞ!!

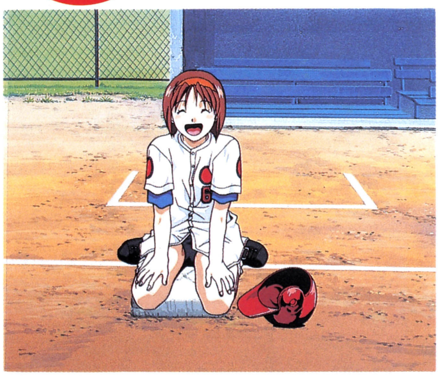
今回登場するのはこのお三方です

下は女の子のアニメーションイラスト。これが動いちゃうってんだから…。楽しみですなぁ!!

香山タマミ



一人目の対戦相手は彼女。麻雀は祖父から教えてもらったが、腕の方はイマイチ…。学校ではソフトボール部に所属している。



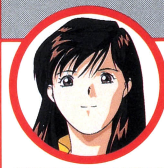
来宮ゆかり



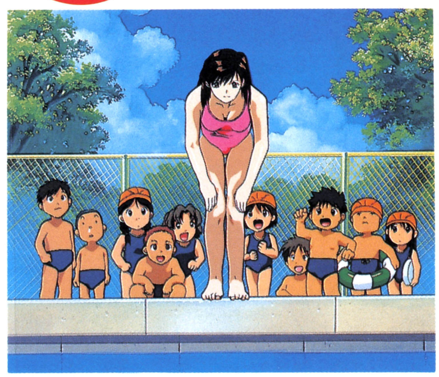
二人目の対戦相手。北海道出身で、今はタマミの家の近くのアパートに住んでいる。麻雀は北海道時代、家族麻雀で覚えた。



栗原真理



最後の対戦相手。麻雀は、退屈しのぎに買ったファミコンで覚えた。職業は幼稚園の保母さん。現在一人暮らしをしている。



舞台設定は『現在』の3D対戦格闘ゲーム登場!!

LAST BRONX 東京番外地

ラストブロンクス

セガ

武器を持ったキャラクターが暴れまくる、3D格闘ゲームがセガから登場する。タイトルは『ラストブロンクス 東京番外地』。このゲームの特徴は、舞台設定が"現在"におかれていることだ。例えば渋谷ステージでは、「109」や「渋谷駅前交差点」などが忠実に再現されているぞ。また、各キャラクターのファッションもチーマー、暴走族、レディース、スケーターなど、現在のストリートシーンの最先端がモチーフになっている。

発売予定は今年の夏。新しい情報が入りしだい、順次お伝えしていくぞ!!





▲▶ステージは渋谷駅前交差点。後ろに「三千里薬品」と「天津甘栗」の看板が見える。この他にも様々なステージが!!





▼トンファーが武器の女性キャラ。名前はまだ不明。残念…
◀こっちはヌンチャクを持った男性キャラ。ホントにいそうだ



『闘神伝2』デモ画面のあの女性に迫る!!

お待たせしました！ コス天のページですよ〜。さて、いきなりですが、みんなはもうプレイステーション版『闘神伝２』はプレイしたかな？ このゲームのコスプレをしている人はとっても多いので、意外にみんな購入して研究したんじゃないかな。『闘神伝２』といえばエリス、エリスと言えばそう、あのデモ画面に登場したとってもキュートな女の子！ 彼女の名前は東亜佐美さんというんですよ、みんな知ってたかな？ 男の子ならずとも、彼女が何者なのか気になっていた人は多いはずだよね。というわけで、今回は彼女への突撃インタビューと、あのすばらしいコスチュームにとんでもなく大接近するぞ!!





本業は踊子というロリロリ戦士。飛んだり跳ねたりあげくの果てにはキッス攻撃で相手を翻弄、そして追い詰めます。CPUエリスにはキレた人も多いでしょう。

キミはもうエリスを見たかー？

ハイハイ、ここでまだ『闘神伝２』のデモ画面を見ていないアナタのために、どんなものなのか教えて差し上げましょう。実はこのデモ画面には、エリスの他にソフィアやエイジも登場する。もちろんソフィアは外人さんなのだ！ ここでエリスもトルコ人だから、外人さんだなんてつっこまないでね。彼等のアクションとゲームキャラがうまく組み合わされた、それはかっちょいいデモなんだよ。とにかく自分の目で１度見ていただくことをオススメする。CMでも彼等は登場するので、そっちも要チェックだよ!!



▶エイジ役には、ホリプロの俳優さんの松永博史さん。剣を振り回したりするんだけど、お世辞ぬきでめちゃくちゃいい動きしてます！ 必見です



◀この方とってても細身なんです！ 外人さんってほんと決まりすぎ♥



▲こ、これはもしかしてあの悩殺フレンチ・キッスか!?



「エリス」のイメージにピッタリ!!

東亜佐美さんインタビュー



とってもキュートなエリス『闘神伝2』を見事に演じた東さん！　彼女の魅力にメロメロな君のために、彼女自身のことや今回の撮影について熱く語ってもらったぞ!!

遊II　どうしてこのお仕事を引き受けることになったんですか？

東亜佐美（以下東）　タカラさん側のエリスのイメージが、私にぴったりだったらしいんです。それでエリス役をやることになったんですけど、せっかくだからということでエリスのイメージソングまで歌うことになりました。

「LET'T TRY」という曲で作詞・作曲も私がやってるんですよ。

遊II　実際あのコスチュームを着られた感想は？

東　変身するのに時間がかかって疲れましたね。でも撮影中は楽しくて、まるで自分じゃないんですよ。エリスになりきれて、とても楽しんでました。

遊II　でき上がったデモを見てどう思われましたか？

東　うーん、すごく恥ずかしかったですね、モニターで見てみると。自分じゃない、別人のような気がして（笑）。

遊II　苦労された点はありますか？

東　エリスの動きが難しかったです。ターンしてキックとかって、普段やらない動きじゃないですか。全然思い通りにできなくて、筋肉痛になったりしたんですよ。なのにでき上がったものには、苦労したシーンがあんまり入っていないんですよ（笑）。だから、ちょっと悔しかったですね。

遊II　そういえば東さんはゲームがお好きだそうで…。

東　パズルゲームやメダルゲームが好きなんですよ。スーパーファミコンやプレイステーション、実家にはサターンもあります。ゲームセンターにもよく行きますよ。初めてプレイステーションで遊んだゲームが『闘神伝』で、しかもエリスを使ってたんです。だから、このお話を戴いた時は、すごくうれしかったですね。

遊II　最後に、読者の方に一言お願いします。

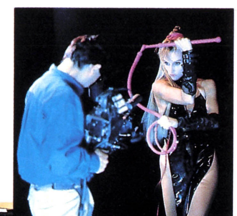
東　私の「LET'T TRY」という曲を聞いて、ぜひエリスのコスプレをしてくださいね（笑）。

PROFILE

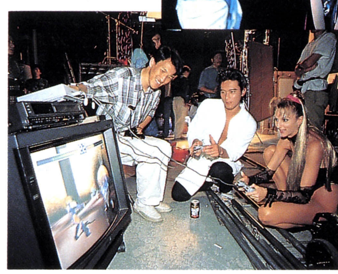
昭和50年6月2日生まれ。平成7年に東京パフォーマンスドールを卒業。趣味はゲームで、好きなゲームは『ぷよぷよ通』と『パズルボブル』とのことだ。



▲次に着るならミシェール『鉄拳2』がいいとか！



▶ソフィアはこんな風に撮られてたんですね！



▼『等神伝2』で遊ぶエイジとソフィア。不思議な光景です。このころ東さんは隣で撮影中だったとのこと

コスプレ関連 グッズ情報

不定期連載予定の新コーナー。みなさん必見です。



1 ご存じ『ストII』の春麗。¥35000なり～。





2 ▲『K.O.F95』の草薙京のグローブ。¥15,000。



3 ▶『レイアース』光・海・風の衣装。各ジャケット、ブラウス、リボン、スカートをフルセットで¥49,000。S、Mサイズ有ります。

4 ◀『ヴァンパイア』のモリガン。ボディ&タイツが¥55,000、羽&カチューシャが¥35,000。

[遊Ⅱ電脳アイドル] まろんの小部屋



実はコスチュームはプロ仕様!!

さて、気になる『闘神伝２』のコスチュームは、G-UNITというお店で作られたとのこと。早速おじゃまして、エリスの製作を担当した小谷野さんという女性にお話を聞いてきたぞ!!

「あのコスチュームは、あまり苦労なく作れましたね。素材は、スパッツの生地やスパークオーガンという光沢のある生地を使いました。スカートの広がった部分には、ピアノ線を使って、まるみとボリュームを出してます。東さんはエリスにイメージが合っていたので、私としてもうれしかったです。」

このお店では、CMやステージ衣装などを多数手がけているとのこと。『ヴァンパイア』のCMのモリガンや聖飢魔IIのステージ衣装もここで製作されたというから驚きだ!! 一般の方の衣装製作もやってくれるそうなので、みんなも頼んでみては？

頭から足先までお任せできる [G-UNIT]

小物や衣服も販売しているそれはカッコイイお店!! 衣装製作だけでなく、アクセサリーやガレージキットも製作している。武器１つからでも作ってくれるよ！ 吉祥寺駅から歩いて３分だ。

●東京都武蔵野市吉祥寺南町2-4-6 小原ビル2F・3F
TEL.0422-43-6853





▲コスチュームデザイナーの小谷野さんと高野さん。困ったときは相談せよ！
◀アクセサリーや衣料も豊富。揃えて帰ってね♥

まろん、なんと男キャラに初挑戦か!?

はろう、まろんです。今月もまろんのくだらない雑談にお付き合いくださいませ。『コスプレをする時に、１番初めにしなくちゃいけないことってなーんだ？』はい、それはキャラクター選びなのです。まろんの場合どうやってキャラクターを選んでいるかっていうと、やっぱり最初に考えるのは、自分の好きなキャラクターであるということ。自分の好きなキャラクターだからこそコスプレしたいって思うし、実際コスプレをしてからも、よく知っているキャラクターの方が断然おもしろい！ 表情とか、ポーズとか、よく知っているキャラクターだからこそ、格好良くキメられるよね。これは、楽しく格好良くコスプレする上で、１番重要なポイントだと思います。そして忘れちゃいけないのが、自分が似合うかどうかということ。これはそれほど重要なことではないですけれど、一応まろんは、自分がコスプレする上では、考慮するようにしています。例えば、まろんがリムルルやっても気持ち悪そうだし、草薙京をやるのも無理がある…。キャラクターのファンの方のイメージを壊してしまうのは悪いので、あまりに見苦しそうなのは、やめておくようにしてます。（でも、あまりにも好きすぎて、無理してやっちゃうこともある。）まあ、これはあくまでまろんがキャラクターを選ぶ上でのことですので、自分が好きなら、似合わなかろーがなんだろーが、やってしまうのが１番だと思います。そして、それが正しい！ まろんも男のキャラクターに挑戦してみたいなぁ。似合わなそうだ…。

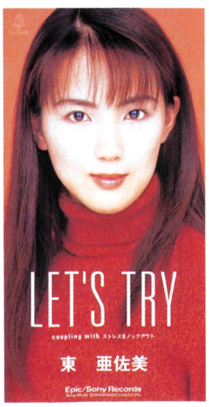


今月のまろん情報

３月といえば春休み！ まろんはヒマ人なので、衣装作りに専念！ かと思いきや、マックにハマって毎日くだらないものを作って遊んでます。でもマックは衣装作りでも大活躍。細かい柄や複雑なロゴもスキャナで取り込んでアイロンプリントでOK！ なんて便利♥



5 胡桃さくらちゃんが歌うCD。¥1,000。



6 東亜佐美さんのCD『LET'S TRY』。¥1,000。

今回から始まりましたこのコーナーでは、コスプレに関する商品をドンドン紹介していく予定です。どんなものでもかまいませんので、みなさん情報をくださいね！

では商品の補足説明です。①はデラックス版もあって¥150,000。①、④共にお問い合わせはチャコット(03-3476-1311)まで。もちろん金額に応じたオーダーも可能。『ストZERO』春麗も発売中。②、③はコスパショップ(03-3770-3383)の製品。



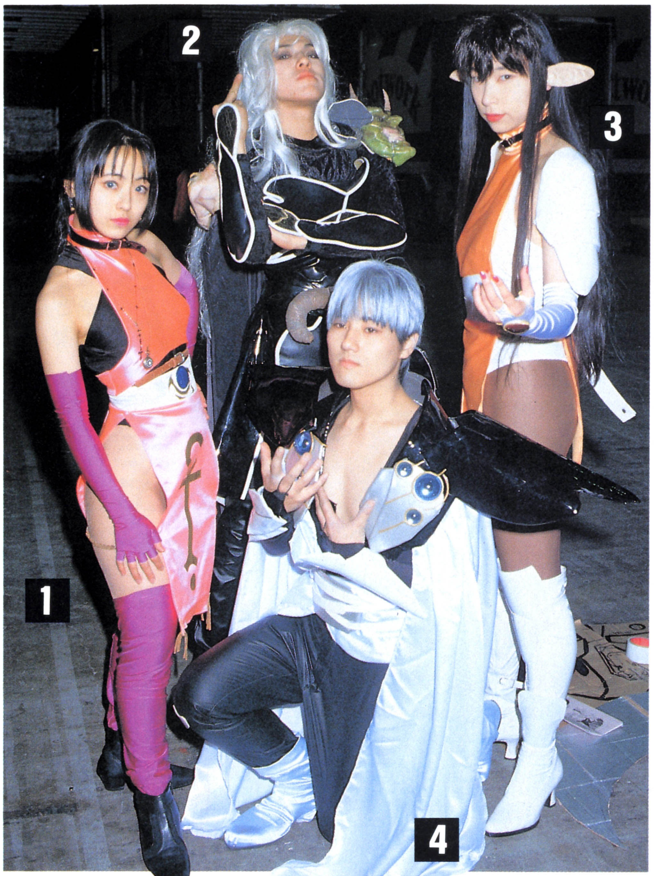
COMIC MARKET'95 ——WINTER

昨年の12月29、30日に行われたコスプレ最大級のイベント、コミックマーケット。晴海会場では最後となるだけに、華々しいラストを飾るべくたくさんのコスプレイヤーが集まったゾ。さすがコスプレ最大級のイベントだけあって、コスプレイヤーのみんなも気合いの入りようが違う。新作コスチュームやら、一番のお気に入りコスチュームを身にまとい、大ハッスルしてたのだ。もう何ちゅーか、サバディ〜って感じ。それはそうと、別冊『コスプレ天国2』の発売直後だったせいかトラッキー〝トキオ〟高岡が大人気。ぴとらチャンのハニーと一緒にいる時なんか、100人くらいに囲まれてたもんね。フラッシュをビシバシ浴びちゃって、なんかちょっとしたスターさんみたいでした。ちなみにトラッキー、チビ太、ジャイブのそれぞれが写真に撮られた数は、●トラッキー＝数え切れないくらいたくさん（無反応ながらも嬉しそう）●チビ太＝30人くらい（テレながらも満足そう）●ジャイブ＝1人（笑いながらも寂しそう）。こんな感じでした。「撮られてみて、初めてコスプレイヤーになれた気がした」とトラッキーも涙ながらに語ってました。何はともあれ、協力してくれたみんな、サンキューでした!!





▲みんな快く取材に協力してくれました。ホント、コスプレイヤーは神様ですなぁ ▶ゲーム遊II特別編集のコスプレCD-ROM（仮称）制作班も、気合いのコスプレで大参加。やっぱり1度はやってみなくちゃだめだよね



1 2 3 4



5



6 7



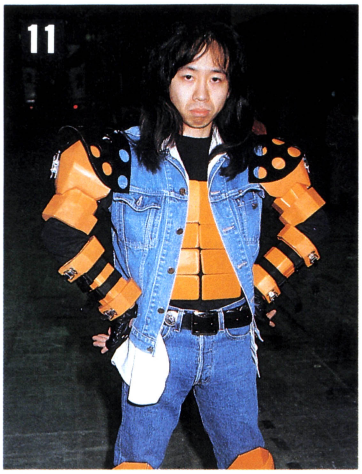
8



9



10



11



12



13



14



15



16

1　ひろみ（?）

●ティア・ノート・ヨーコ「バスタード」●身長　?●３サイズ　?●別冊「コス天２」にも登場してくれたひろみクン。相変わらずハマってます。

2　手塚　要（23）

●ダーク・シュナイダー「バスタード」●身長　180cm●３サイズ　B85W70H90●コスチュームもさることながら、メイクもバッチリです。ホント綺麗。

3　モモちん（27）

●アーシェス・ネイ「バスタード」●身長　173cm●３サイズ　B88W63H90●長身がイキててイイ感じですね。目つきが妖艶さに満ちててグッド!!

4　JP（24）

●カル=ス「バスタード」●身長　?●３サイズ　?●銀髪が気合いの入り方を表してます。ホントに男?っていうくらい綺麗にキマってますなぁ。

5　成光（22）

●州光「鉄拳２」●身長　163cm●３サイズ　B80W60H81●やっぱり吉光もやってるそうです。エンジェルもやるとは、かなりの鉄拳マニアかな?

6　ママ（17）

●デボネア「レイアース」●身長　178cm●３サイズ　?●全く素晴らしいのひと言です。仮面もイイ味出してます。細かいところまで気を使ってますね。

7　香織（19）

●ノヴァ「レイアース」●身長　151cm●３サイズ　?●肩のプロテクターも手作りだそうです。スゴイ!!　色使いも良く、全体的にセンス良いですね。

8　カトリーヌ・ルシファル（20）

●エイジ「闘神伝」●身長175cm●３サイズ　?●上手い!!　髪型のつくり方もグッドだし、全体も実に良く出来てます。イメージ合いますなぁ。

9　平出あき（15）

●リムルル「サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣」●身長158cm●３サイズ　?●初めてとは思えないくらい良く出来てます。カワイイっすよぉ。

10　桜井未亜（20）

●ソフィア「闘神伝２」●身長162cm●３サイズ　?●ソフィアの妖艶な雰囲気が出ててグッド!!　アピールポイントの胸元もベリーグッドです。

11　みかん（27）

●トキオ「ファイテキングバイパーズ」●身長165cm●　?●おぉカッチョイイ。やっぱり長髪の男性はトキオのコスプレしちゃうのかな。どうなの?

12　新舞リアス（?）

●スーパーセーラーちびムーン「セーラームーンSS」●身長151cm●３サイズ　B70W58H76●お人形さんみたい!!　カワイイですなぁ。

13　平内和弥（?）

●美朱「ふしぎ遊戯」●身長155cm●３サイズ　?●細かいディティールまで気を配っているのが伝わってきます。お見事!!ってくらいお綺麗です。

14　やまけんもとじ（21）

●アレックス「鉄拳２」●身長167cm●３サイズ　?●箱が頭のアレックスくん。いや、コスプレはアイデアです。意外とポリゴンっぽいかもね。

15　岩本雅行（23）

●首切り破沙羅「サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣」●身長　?●３サイズ　?●赤い頭がデンジャラスー!!　ポーズもらしさが出ていてGood!!

16　サトコ（16）

●レイレイ「ヴァンパイアハンター」●身長157cm●３サイズ　B88W55H84●色使いがとってもセンスいいです。次何着るか、楽しみですよぉ!!

ジャイブとポールづらの関係♥

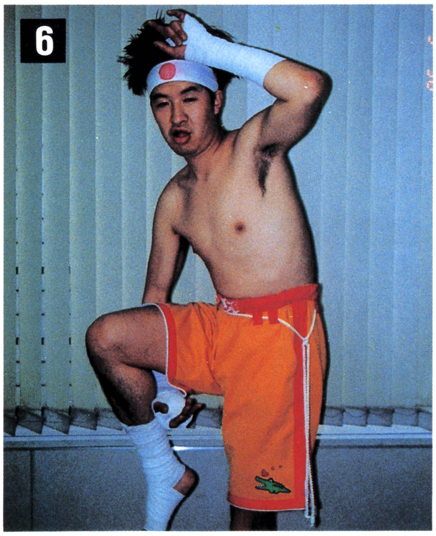
こんにちは、ジャイブです。オイラのポールづらを知ってるかい?　とってもナイスなヤツなんだ。なにせ金色だぜ。イカすだろ?　フフフ。かぶってみたけりゃレッツビギン!!　心が純ならきっと大丈夫さ。作り方は簡単。でも忘れちゃったよ。フフフ、イカすだろ。オイラは毎日かぶってるぜ。素敵だろ?

コスプレ投稿写真館

オーライ!! 最近、写真の裏にプロフィールをちゃんと書いてくれる人が増えて大助かりだゼ。これからも、みんなヨロシクお願いしまーす!! ってな訳で、投稿写真館イってみよー!!











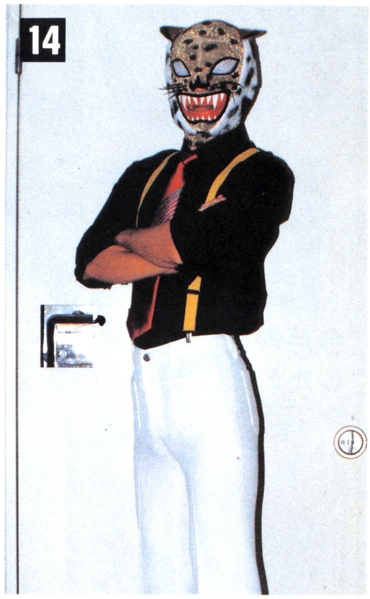





11


12


13


14


15


16


17


18

1 あやこ（20）

●綱手「天外魔境真伝」●身長　?●３サイズ　?●綱手の元気いっぱいの雰囲気が感じられてグー!!　斧が無いのが少し残念です。持ち込み禁止?

2 やかん猫（21）

●八雲「天外魔境真伝」●身長　?●３サイズ　?●露出度は高いんだけど、ヤラしくなく、上品にまとまっていてGOOD。高品位ですな。

3 なつめ（20）

●絹「天外魔境真伝」●身長　?●３サイズ　?●色使いがとっても綺麗。キャラクターの雰囲気に合ったコスプレといえるでしょう。ナイスマッチ!!

4 南城沙羅（22）

●ドノヴァン「ヴァンパイアハンター」●身長　?●３サイズ　?●なんつーかインドっぽいよね。肩からかけている数珠（?）なんかかなりイイ出来です。

5 小霧那月（22）

●アニタ「ヴァンパイアハンター」●身長　155cm●３サイズ　?●体を小さく見せるために撮り方も工夫してますね。同封のレイレイもカワイイです。

6 賢龍伝（24）

●ジョー東「餓狼伝説３」●身長　?●３サイズ　B87W79H86●なぁーんちゃってのポーズかな?　もう少しダイエットしましょう。そして日焼け！

7 ゲーマー君（16）

●クラーク「KOF95」●身長　?●３サイズ　?●コスプレファンの女の子で恋人募集中だそうです。チバレイも好きみたい。姿勢をピシっとしよう。

8 宮城あきら（?）

●フェリシア「ヴァンパイアハンター」●身長　155cm●３サイズ　?●確かにちょっと遠いですな。でも金髪がポイントとなってすごくカワイイです!!

9 ゆう（18）

●モリガン「ヴァンパイアハンター」●身長160cm●３サイズ　B82W60H83●コスプレ歴２年ながら、コスチュームを14着も所有するツワモノなのだ。

10 加賀美江留（18）

●不知火舞「KOF95」●身長154cm●３サイズ　?●足の部分を縛っている縄がリアルでイイですね。細かい部分にこだわってこそ、コスプレです。

11 妙島浩文（23）

●柳生十兵衛「真サムライスピリッツ」●身長160cm●３サイズ　?●なりきっちゃってます。でもそれがコスプレですからね。貫禄ありますよ、マジで。

12 猫野美香（20）

●モリガン「ヴァンパイアハンター」●身長151cm●B90W62H88●妖艶さがイイですね。ポーズもナイス。同封の不知火舞、はっきり言ってスゴイ!!

13 秋山さそり（13）

●優香「ヴァリアブル・ジオ」●身長147cm●３サイズ　B93W62H87●なんでイスの上に乗ってんの?　13歳という若さから始めるなんて将来有望。

14 ナカシマヒデキ（32）

●キング「鉄拳２」●身長172cm●３サイズ　?●実際のプロレスラー風に少しアレンジを加えたそうです。こういうキングもなかなかオツですな。

15 RUI（31）

●VR　フェイエン「電脳戦機バーチャロン」●身長154cm●３サイズ　?●バーチャロン系のコスプレは初めて見ました。これから増えるのかなぁ。

16 ユキ（?）

●草薙京「KOF95」●身長　?●３サイズ　?●やっぱり京は、女性がやった方が絶対似合うと思う。綺麗でカッコイイです!!　次が楽しみです。

17 絹原未麗（28）

●パイ「バーチャファイター２」●身長160cm●３サイズ　?●ポーズが少々違う気もしますが、まぁ、そこはご愛敬。もっと動いてもイイかもね。

18 あや（18）

●風間準「鉄拳２」●身長149cm●３サイズ　?●コスチュームの総数が、ナ、ナント31着！　スゴイです。今度全部の衣装の写真送って下さい!!

●注意事項●写真の裏に①氏名②ペンネーム③年齢④着ているコスチュームのキャラ名（ゲーム名、作品も！）⑤身長⑥３サイズを必ず明記して下さい。インクで写真をよごさないでね!!

ムーチョ落合 PRESENTS

プレゼント 出血大放出!!

今月号から読者アンケートが63〜64ページに移動したのだ。そちらのチェックもよろしくね！

今月の エクストラITEM

☆今月号GUI（13ページ）でも紹介した、ラフォーレ原宿のCGポスターをセットでプレゼント。どういう組み合わせのセットになるかは、編集部に任せてくれッ！







◀テムジンマニア必携のレアアイテムだっ



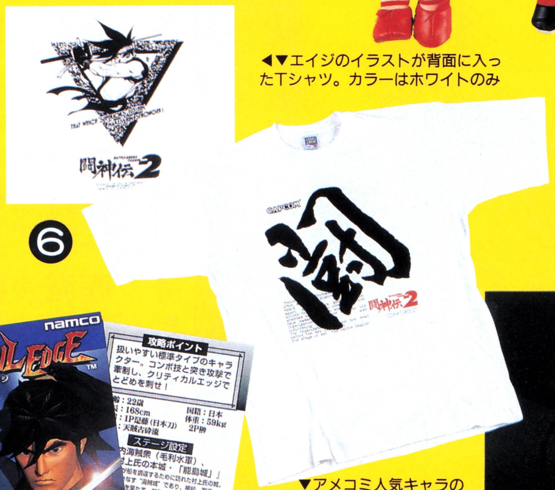
▲こうやって見るとポリゴンキャラも一つのアートだね



▲アテナ・庵・ケンスウ・キングの4キャラをプレゼントするぞ



▼本誌チームも参加したメディア大会を収録しているビデオだ



◀▼エイジのイラストが背面に入ったTシャツ。カラーはホワイトのみ



▲ついにアーケード版『PⅥ』の発売が決定！





▲最新ゲームのキャラ設定を満載

▼アメコミ人気キャラのぬいぐるみが大集合





▲ポラ写真にはメッセージもあるぞ



プレゼント一覧表

文字で読む今回の豪華賞品

① 『グランバザール』ポスターセット……5名様
② 『電脳戦機バーチャロン』年賀ハガキ…10名様
③ 『バーチャファイター』プラスチック人形セット………2名様
④ 『スーパーリアル麻雀グラフィティ』（セガサターン版）…3名様
⑤ 東亜佐美さん色紙&ポラ写真 …………2名様
⑥ 『闘神伝2』Tシャツ……………………3名様
⑦ 『ソウルエッジ』キャラカード…………20名様
⑧ 『X-MEN』ぬいぐるみセット ………2名様
⑨ 『ザ・キング・オブ・ファイターズ'95』ぬいぐるみセット…1名様
⑩ 『ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 -最強王座争奪戦-』ビデオ…3名様

応募の掟

プレゼントへの応募をされる場合には、63〜64ページの読者アンケートにご回答お願いします。応募の仕方をよく読んで、応募手続きに誤りのないようにしてください。今回の応募締め切りは3月31日（当日消印有効）。なお、当選者発表は賞品の発送をもって発表にかえさせていただきます。

今回のプレゼントは…株式会社カプコン／株式会社ケーアイシー／サイトロン・アンド・アート株式会社／株式会社セガ・エンタープライゼス／株式会社セタ／株式会社ナムコ／ラフォーレ原宿（敬称略）
以上の皆様のご提供によるものです。ありがとうございました。

桐生蒼八の
ホームラン劇場





どっかーんと浮かせば勝ったも同然だネ!!

byプリ増

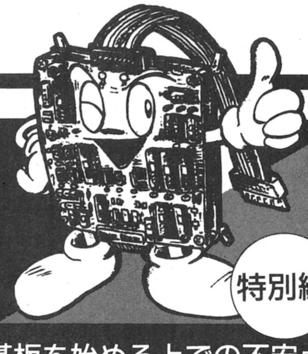
ゲーム遊Ⅱ特別編集「部屋をゲーセンにする!!」(基板特集本)今春発売予定!



今月の基板塾は特別編なのか？　まったく！ワシに断わりもなく…

部屋をゲーセンにする!!

基板塾



特別編



基板ってサ、難しい事だらけな気がするよネ、ホント…

今月号は特別編と銘打って、プリンス増島が基板を始める上での不安点を考えてみるぞ！　基板を購入しようと思っているアナタ、必見です！

基板を始める勇気のないアナタへ…!!



いやー、ここだけの話「基板」って難しそうで怖い。毎回基板塾に目を通していても、「基板」を始めよう！という勇気が湧いてこないナ…。基板塾の先輩達に素朴な疑問をぶつけてみましょ。

不安1　基板って高価なイメージあるんだよネ、ボクちん

右の表を見てもらえばわかる通り、他の家庭用ゲーム機の価格と比べてもそれほど差がないという事に気付くハズ（スケルトン櫛渕・談）

なるへそ…、これならボクちんでも買える値段な訳か。うーん、確かに金額的には問題ないかもしれないナ。でも、まだ踏ん切りがつかないなー。不安な点がまだまだあるんだよネ、ボクちん。それじゃ、次いってみよー。

プレイステーション PS セガサターン SS	本体	約¥26,000
	ソフト	約¥8,000
	ジョイスティック	約¥5,000
		約¥39,000
ウルトラ64	本体	約¥25,000
	ソフト	約¥10,000
		約¥35,000
基板	コントロールBOX	約¥25,000
	基板(ソフト)	約¥10,000
	ハーネス	約¥2,000
		約¥37,000

不安2　機械オンチだから、複雑怪奇な基板が触れない！

確かにむき出しの基板は、複雑な機械に見えるかも知れません。でも、PSだって、SSだって中味はみんな難しそうに見えますよ。基本的に触る所がわかれば、後は全く問題なく起動させる事ができますよ（エイジア丸山・談）。

ホッホー…、基板とハーネスの接続の仕方さえ覚えとけば良いのネ。知らんかったよ、ボクちん。でも他の部分に触ったらどうなるんでしょうか？

家庭用機と同じ!!



▲基板に乗っているチップは、ゲームとゲームを動かすコンピューターの役割をしている。家庭用で言いかえれば、ソフトにハードが持っている、ゲームを動かす機械がくっついているといったカンジ。まあ、そんな事知らなくても、基板で遊ぶのに不都合はないネ

不安3　基板がどこに売っているのか、全然わかりません

売ってる場所なんて知らなくたって大丈夫！　ゲーム雑誌を見れば、基板屋さんの広告がバッチリ載っている。もちろん、遊Ⅱにもあるから、電話で問い合わせてみよう（スケルトン櫛渕・談）

おー！　そうだったのか！おや、隣りのページに広告があるじゃん。86ページにもある！

雑誌を見て通販でOK!!



▲広告を見て、電話で欲しい基板のタイトルを聞けばOK。その時、何か問題点や基板についての悩みも相談して大丈夫だよ。わからない事は聞けば良い！

不安4　あんなに大きいモノを置くスペースがない!!

コントロールボックスって、そんなに大きくないですよ。家庭用ゲーム機と比べたって、そんなに違わないです（エイジア丸山・談）。

ウソだー！　でかいじゃん。でも、確かに思っていたほど、大きくはない様な気もするけど…。やはりアーケードゲームにこだわるなら必要か？



▶家庭用ゲーム機と比べても、こんなモノです。ビックリするほど大きくはないでしょ？　これならどこにでも置けますですよ、ハイ。ちょっと、買いたくなってきたでしょ？　いや、マジで、マジで…

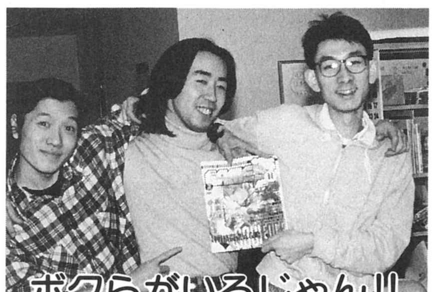


◀コンニチハ、リン寺田です。ボクは筐体を買ってしまいました。筐体のおかげで、部屋がシックでアダルトな雰囲気にまとまりました。まあ、冗談はさておき、大きさなんて気になりませんって

不安5　周りで基板をやってる友達が居ないからネ…

そんな事で、楽しいゲームライフを捨てる気なの？　仲間ならいっぱいいるじゃないですか！（スケルトン＆エイジアその他多数・談）

えー仲間になるの？キミ達と…。なんかイヤだなー。でも基板は始めようかな、マジで…。





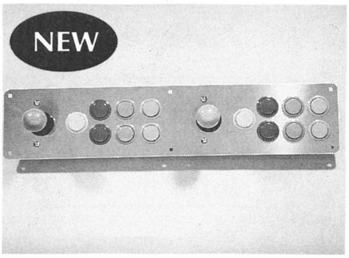
第5回 **基板大王の上級者特別講座**

ネオジオパネルについて

今回はワシが製作したネオジオ用のパネルについて、解説していこうと思う。まあ、わかりやすく言うと宣伝ぢゃな（笑）。たまにはよいではないか！　勘弁ぢゃ。

ＳＮＫのネオジオ筐体（ＭＶＳ）〝Ｕ４／25〟または〝Ｕ２／25〟などは、各社とも意外と在庫がある物と感じていて、ある日これを何かに使えないか？　と考えた。悩んだ末、対戦用のキャビネットに改造した方がスッキリするのではないかと思い、右の写真にあるパネルを製作してみようと思ったワケだ。

やはり大王自らがパネルを作るとなれば、ストIIタイプからクイズタイプ、ネオジオタイプまで、幅広くフォローできる様な物がよいと考えるのは当然の事！　ここはやはり２レバー14ボタン（１レバー７ボタンのペア）しかないと思い、完璧に作り上げてしまったワケだよ、ウッハッハッハ…。



▲これが大王直々に製作したパネル！家宝物だ！

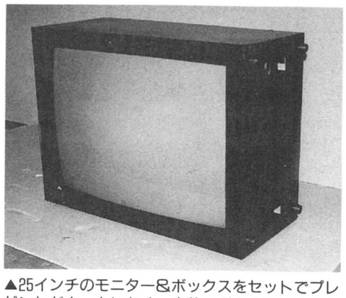
もちろんパネルには、サビにくいステンレスメッキを使用し、オシャレな物となっておるぞ。

欲しい基板塾生がおるなら、ただちに「ＹＭＤ（東京都中央区日本橋馬喰町1-12-7　シティハイツ日本橋307号）」という基板屋へ連絡してほしい。手に入れておく方がよいと思うぞ…（笑）。

キョーワインターナショナルの最新モニターに大注目だー!!

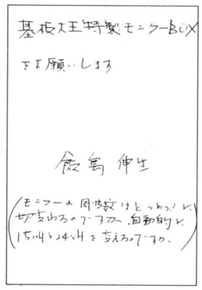
プレゼント

あの「キョーヤジ」でお馴染みのキョーワから、最新型モニター＆ボックスが新登場！　各種調整が全て外部からできるという、ユーザーに優しい親切設計。しかも、モニターの斜め置きまで可能！これは欲しい！　と思ったキミ、キョーワさんがプレゼントしてくれるって。下記の宛先まで、大至急ハガキで応募だー！


▲25インチのモニター＆ボックスをセットでプレゼントだ！　とにかく、応募ハガキを書け！

応募方法　〒150　渋谷区恵比寿西2-6-6　中田ビル６Ｆ　ゲーム遊II編集部「基板塾プレゼント」係まで

質問!! 基板塾生の 大王教えてちょ♥



▶わからない事はガンガン質問しよう！

モニターの周波数はどういうふうに切り替わるのですか？　自動的に15kHzと24kHzに替わるのですか？（茨木県　飯島伸生）

切り替えの手動、自動は、それぞれのモニターによって異なる。モニターの付属マニュアルを読めば、きっとその事についての項目があるハズだ。自動は壊れると悲惨な目にあう…と、スケルトン君が言っておったがの一。まあ、どちらも一長一短があるという事かな？

ゲーム遊II特別編集「部屋をゲーセンにする!!」（基板特集本）今春発売予定！







基板市場価格



学生だったんです。試験だったんです。という訳で、今月はリストだけ。ごめーん、また来月から頑張ります。

ショップリスト	ゲームタイトル	販売元／開発元	価格	発売年	ジャンル・画面
アップル	ガイアポリス	コナミ	¥15,000	1993	ACT・縦
①〒420静岡県静岡市竜南1－1－54	キャプテンコマンドー	カプコン	¥20,000	1991	ACT・横
②054－248－4601	シュトラール	UPL	¥5,000	1992	SHT・縦
③9：00～12：00, 13：00～18：00	バーニングライバルズ	セガ	¥30,000	1993	VSA・横
④日曜祝祭日、第1, 3土曜日 ⑤有り ⑥有り	P47エイサス（サブ）	ジャレコ	¥7,000	1995	SHT・横
アミックス	アクアジャック（PCBキット）	タイトー	¥20,000	1989	SHT・横
①〒001北海道札幌市北区屯田五条11－1－20	エイリアンストーム	セガ	¥10,000	1990	ACT・横
②011－773－6567	キングオブドラゴンズ	カプコン	¥13,000	1991	ACT・横
③10：00～19：00	クラッシュローラー	アルファ／クラール	¥20,000	1981	ACT・縦
④日曜祝祭日 ⑤有り ⑥無し	ダライアスⅡ	タイトー	¥20,000	1989	SHT・横
イエローバッグ	アンダーカバーコップス	アイレム	¥25,000	1992	ACT・横
①〒600京都府京都市下京区	イメージファイト	アイレム	¥15,000	1988	SHT・縦
七条河原町西入南側 KSビル1F	パロディウスだ！	コナミ	¥8,000	1990	SHT・横
②075－343－4860 ③12：00～20：00	マーベルランド	ナムコ	¥35,000	1989	ACT・横
④年中無休 ⑤有り ⑥有り	マクロス	バンプレスト／NMK	¥10,000	1992	SHT・縦
宇宙堂	グレートラグタイムショー	データイースト	¥28,000	1993	SHT・横
①〒462愛知県名古屋市北区下飯田4－6－2	沙羅曼蛇	コナミ	¥30,000	1986	SHT・横
②052－916－1407	ひげ丸	カプコン	¥18,000	1984	ACT・横
③9：30～24：00（販売は21：00まで）	ブラックドラゴン	カプコン	¥18,000	1987	ACT・横
④年中無休 ⑤有り ⑥有り	プリルラ	タイトー	¥80,000	1991	ACT・横
エマーソン	ヴァンパイア	カプコン	¥18,000	1994	VSA・横
①〒431－31静岡県浜松市笠井町32－1	エックスメン	コナミ	¥18,000	1992	ACT・横
②053－433－9900	グラディウスⅡ	コナミ	¥28,000	1988	SHT・横
③11：00～20：00	スーパーリアル麻雀PV	セタ	¥25,000	1995	MAJ・横
④元旦 ⑤有り ⑥有り	ピットファイター	コナミ／アタリ	¥20,000	1989	VSA・横
株式会社ケイアイシー（広告P86）	R-TYPE	アイレム	¥15,000	1987	SHT・横
①〒213神奈川県川崎市高津区千年818	イチダントアール	セガ	¥10,000	1994	PUZ・横
②052－243－5871 ③10：00～19：00土曜10：00～17：00	ゼロウイング	東亜プラン	¥12,000	1989	SHT・横
④第3土曜、日曜祝祭日	T. M. N. T	コナミ	¥10,000	1990	ACT・横
⑤有り ⑥有り	ナイツオブザラウンド	カプコン	¥18,000	1992	ACT・横
システムⅢ（広告P86）	悪戯天使	日本物産	¥35,000	1984	ACT・横
①〒451愛知県名古屋市浄心2－9－24	カンガルー	サン電子	¥20,000	1984	ACT・縦
第2鈴木ビル1F	ごんべえのあいむそ～り～	セガ／コアランド	¥40,000	1985	ACT・横
②052－523－4432 ③10：00～20：00	スナップジャック	ユニバーサル	¥45,000	1981	ACT・横
④年中無休 ⑤有り ⑥有り	ドクターミクロ	サンリツ	¥35,000	1983	ACT・横
株式会社玉屋	大江戸ファイト	カネコ	¥12,000	1994	VSA・横
①〒168東京都杉並区和泉2－1－16	ギャプラス	ナムコ	¥28,000	1984	SHT・縦
②03－3323－9911	ティンクルピット	ナムコ	¥8,000	1994	ACT・横
③10：00～19：00	パニッシャー	セガ	¥25,000	1993	ACT・横
④日曜祝祭日 ⑤有り ⑥有り	プレアデス	テクモ	¥28,000	1981	SHT・縦
有限会社テクナート	エイリアンVSプレデター	カプコン	¥65,000	1994	ACT・横
①〒556大阪府大阪市浪速区日本橋東2－10－13	アルゴスの戦士	テクモ	¥25,000	1986	ACT・横
②06－643－7641	クライムファイターズ	コナミ	¥15,000	1989	ACT・横
③10：00～19：30	トライゴン	コナミ	¥30,000	1990	SHT・縦
④第1, 3日曜・祝祭日 ⑤有り ⑥有り	バラデューク	ナムコ	¥40,000	1985	ACT・横
哲信クリエイト	アッポー	セガ／サンリツ	¥22,000	1984	SPT・縦
①〒545大阪府大阪市阿倍野区	究極戦隊ダダンダーン	コナミ	¥48,000	1994	ACT・横
美章園2－21－11 朝日プラザ1F	ゲーム天国	ジャレコ	¥65,000	1995	SHT・縦
②06－719－9919 ③10：00～21：00	沙羅曼蛇2（新品）	コナミ	¥163,000	1996	SHT・横
④日曜祝祭日 ⑤有り ⑥有り	青春スキャンダル	セガ／コアランド	¥30,000	1985	ACT・横

また、基板の価格・在庫は常に変動しているので、価格の変化や在庫の有無ついてはご了承下さい。

VSA：対戦格闘／ACT：アクション／SHT：シューティング／PUZ：パズル／SPT：スポーツ／MAJ：麻雀

ショップリスト	ゲームタイトル	販売元／開発元	価格	発売年	ジャンル・画面
PCB共和国	アルティメイトエコロジー（ロム）	カプコン	¥97,000	1992	SHT・横
①〒145東京都大田区田園調布1－47－2	ウルトラ警備隊	バンプレスト	¥20,000	1995	SHT・縦
②03－3721－1933, 03－3722－2811	ストリートファイターZERO（ロム）	カプコン	¥30,000	1995	VSA・横
③13：00～20：00　④火曜日	鉄拳	ナムコ	¥87,000	1994	VSA・横
⑤有り　⑥有り	パワードギア（ロム）	カプコン	¥18,000	1994	ACT・横
有限会社ファントム	A－JAX	コナミ	¥28,000	1987	SHT・縦
①〒101東京都千代田区外神田3－1－2　明治ビル3F	ガンフロンティア	タイトー	¥35,000	1990	SHT・縦
②03－3257－1126	ストライカーズ1945	彩京	¥88,000	1995	SHT・縦
③10：30～19：00	ナイトスラッシャーズ	データイースト	¥40,000	1994	ACT・横
④年中無休　⑤有り　⑥有り	ファイナルロマンス2	ビデオシステム	¥60,000	1995	MAJ・横
富貴商会	X-MEN（ロム）	カプコン	¥23,000	1995	VSA・横
①〒607京都府京都市山科区	餓狼伝説3	SNK	¥5,000	1995	VSA・横
西野広見町32－2　リネンビル3F	闘神伝2	カプコン／タカラ	¥70,000	1995	VSA・横
②075－595－1136　③10：00～19：00	パルスター	アイコム	¥9,000	1995	SHT・横
④第2・4土曜，日曜祝祭日　⑤有り　⑥有り	麻雀同級生	メイクソフトウェア	¥30,000	1995	MAJ・横
プロトワン　（広告P83）	アサルト	ナムコ	¥88,000	1988	ACT・縦
①〒556大阪府大阪市浪速区日本橋5－6－14	アテナ	SNK	¥25,000	1986	ACT・横
②06－649－4080	ゲイングランド	セガ	¥88,000	1988	ACT・縦
③平日11：00～19：00土10：00～20：00日10：00～19：00	シティコネクション	ジャレコ	¥28,000	1985	ACT・横
④火曜日　⑤有り　⑥有り	モトス	ナムコ	¥78,000	1985	ACT・縦
メッセサンオー新店	ガントレット	アタリ	¥20,000	1985	ACT・横
①〒101東京都千代田区外神田3－14－8　新末広ビル2F	サイドアーム	カプコン	¥12,000	1986	SHT・横
②03－3255－3453　③月～木10：30～20：00	スーパー魂斗羅	コナミ	¥29,000	1988	ACT・横
金～土10：00～20：00　日祝祭日10：00～19：30	ストライダー飛竜	カプコン	¥35,000	1989	ACT・横
④年中無休　⑤有り　⑥有り	モータルコンバットII	タイトー／MW	¥58,000	1993	VSA・横
YMD	ナムコクラシックvol II	ナムコ	¥118,000	1996	その他・横
①〒103東京都中央区日本橋馬喰町1－12－7	バーチャファイター3	セガ	¥未定	未定	注文受付中
シティハイツ日本橋307号	26インチモニター（中古）	ナナオ	¥35,000		業務用モニター
②030－6940－873　③12：00～20：00	エアロテーブル（中古）	セガ	¥35,000		筐体
④年中無休　⑤有り　⑥有り	アストロシティー（中古）	セガ	¥150,000		筐体

ゲーム遊II特別編集「部屋をゲーセンにする!!」（基板特集本）今春発売予定

エイジア丸山の 掘出物みつけた!!



最近あまり元気のないアクション。今月は、このジャンルにスポットを当てて、厳選の3タイトル!!　頑張れアクション!!

ザ・キングオブドラゴンズ（カプコン）　掘出物度 80点

アミックス



カプコンお得意のオリジナルファンタジー。プレイヤーは5つの職業から選択。3人同時プレイも楽しめるぞ!!　全16面。

敵の攻撃を盾で受ける快感!!『闘いの挽歌』より受け継がれているこのシステムが、かなりいい味出してます。この楽しさを堪能するためにも、キャラクターは戦士がお勧めだ!!　密着した間合いでの緊迫感がたまりません。友達を呼んで、ワイワイ遊ぶのもいいかも。これで¥13,000はお買得だぞ!?

マーベルランド（ナムコ）　掘出物度 85点

イエローバック



綱ひきあり、ジェットコースターありのコミカルアクションゲーム。システムIIの回転機能が巧みに生かされた1作だ!!

最近の傾向として、ナムコ基板の値下がりが目立ってます。この基板もちょっと前までは¥50,000位の値段が普通だったんだけど。やっとナムコマニア以外の人にも、手の届く値段になったという所ですかね。本当に欲しい人以外にはお勧めしませんが、個人的にはぜひ手に入れておきたい基板の1つです。

ストライダー飛竜（カプコン）　掘出物度 91点

メッセサンオー新店



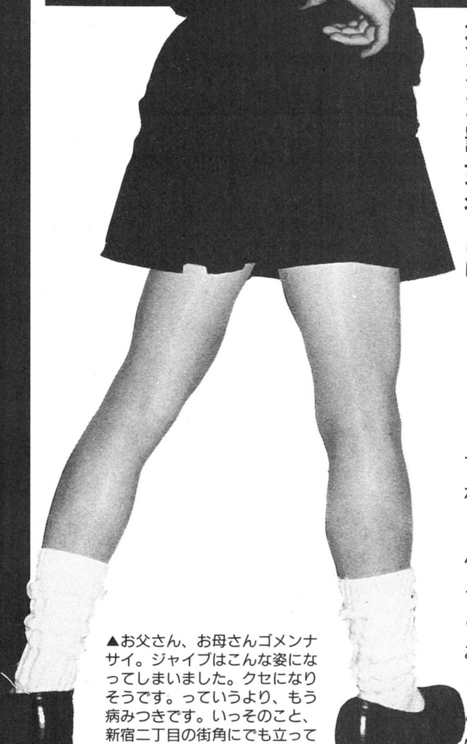
プレイヤーの自由度が異常なまでに高い名作中の名作。もしこのゲームを知らないのであれば、ぜひ一度遊んでみて欲しい。

『飛竜』最高!!　発売されてからもう7年もたつというのに、未だ根強い人気をキープしてます。とは言っても、値段のほうはだいぶ下がってきたようです。ついこの間まで6万7万は当り前だったこの基板が、¥35,000なら欲しくならないほうが変。お前が買わないなら俺が買う!!　っていう位のお勧め度だ!!

禁断の花園

KINDAN NO HANAZONO





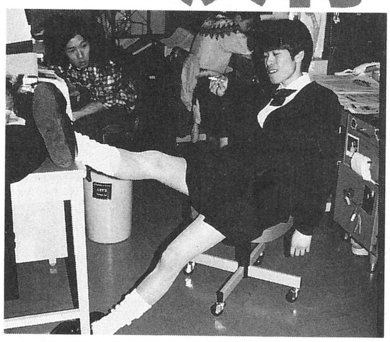
死闘編の軍団抗争でボッキンキンの敗れたジャイブがついに罰ゲームを決行!! 女子高生ルックで渋谷で読者と1日密会

▲お父さん、お母さんゴメンナサイ。ジャイブはこんな姿になってしまいました。クセになりそうです。っていうより、もう病みつきです。いっそのこと、新宿二丁目の街角にでも立ってようかしら。どう？　うふん♥

2・11渋谷での惨劇!!　負け犬の生き様次号詳報

ジャイブ罰ゲーム決行

2月11日(日)正午、渋谷ハチ公前にて死闘編の罰ゲームが決行された。女子高生みたくなったジャイブと読者ちゃんとの密やかなデート。また、ここで詳しくレポートすることはできない。次号バッチリお伝えするので、そちらを楽しみに待っててちょ。代わりと言ってはナンですが、今月は、ジャイブの女子高生バージョンを速報としてお見せしよう。カワイイでしょ？　気持ち悪いでしょ？　でもイイじゃん、これがジャイブって男の生き様なのよ。なんなら今夜のオカズに使ってもよろしくってヨ。なにはともあれ、罰ゲームの公約は果たしました。あぁ、スッキリ。トロピカルな気分です。読者ちゃん、素敵な1日をありがとう…。



▲女装して謙虚&爽やかに振る舞うジャイブという男

遊Ⅱブースに来てくれた人に感謝！

いやぁ、ありがとう！　AOUの遊Ⅱブースは2日間とも大盛況でした。それもこれも遊びに来てくれた、みんなのおかげですな。来年も必ずやるんで、今回来れなかった人は楽しみにしてほしい。来年は俺のライブをやるっていうのもいいかもね♥　あっそれと黒田！　お前、女子高生の服着てた時にイキイキしてたゾ。お前、チョ～変！



URA BOKKINKIN

これでジャイブもオトナの仲間入り

今月は色々ありましたねぇ。AOUも大盛況だったし、ジャイブの罰ゲームも決行されたし、なんか、こう忙しいと踊り出したくなるよね。ゲット・ザ・平穏！って感じになりたいもんです。トラッキー、髪の毛を切れ!!って感じでもある。ふと気づくと、そろそろ春なんだよね。ジャイブ心も春めくのかしら？　そんなの知ったこっちゃないよね。アンタ、正しいよ。マブ。



JIVE KURODA

タイトル／おちつけ大和

禁花放談

2点

ゲーム遊IIへの要望です。①ライター全員の顔が見たい。②週間ゲーム遊IIにしてほしい。③コスプレページを増やして欲しい。④カラーページをもっと増やして欲しい。⑤別冊「コス天3」を早く出して欲しい。以上、5つの要望です。どうですか、みなさん？
大阪府　PARERIYA89

ジャイブ　では、順番にお答えしましょう。まず、①。これは過去のゲーム遊IIを全てスミからスミまで見回せば、きっと全員載ってるハズだよ。それが無理だったら、イラストから想像しましょう。次は、②。これは当分予定は無いです。でも野望はあります。③については、どうなんだろうね。読者ちゃんからいっぱい要望がくれば、実現するかもね。④も③と同じ。⑤は実現するのではないでしょうか。そんな感じですな。満足するお答えだったかしら。これからも、こういった要望があれば送ってね。



青森県　悪魔のミサ
◀有り難うございますぅ。お客さまは神様ですぅ。これからも見つけましょう

先月号でギャルっぽい表紙にしたい、とありましたが、どうせするなら、この際思い切って、コスプレイヤーを表紙に使えばいいんじゃないですか？　買うのが恥ずかしいと感じる人もいるかもしれませんが、目立つコトは間違いなし。毎月、新しい衣装を作るのは、お金がかかって予算が大変かもしれないが、作った衣装は「コス天」に使い回せばいい訳だし。どうでしょう？
東京都　UG.

ジャイブ　それはチョットなぁ。遊IIはゲーム誌な訳だし、ゲームの女の子キャラならともかく、コスプレイヤーの女の子だと、違う雑誌になっちゃわない？　なんか売れそうな気はするけどね。まぁ、コスプレ大好きっ子は別冊「コス天」を買いましょう。もちろん遊IIもね。

特集は面白いと思うが、ゲームの攻略だけみると、某ゲーム誌に比べて、かなりアマイと思う。これからもガンバってよいものをつくってほしいる。
富山県　鬼焼き芋

ジャイブ　ん、某ゲーム誌とは？　まぁイイでしょう。なんちゅーか、攻略に関しては、受けて側の熟練度によって、かなり求めているものが変わってきゃうんだよね。まぁ、そこでゲーム誌の作り手側が、どういったコンセプトで作っていくかってコトになるんだけど、遊IIの場合は、若干初心者向けに考えてあるんだと思う。だからって上級者を無視してるのではなく、出来るだけ双方をカバーできるよう努力しています。確かに微妙な問題ではあるけれど、ある程度のところで線を引いていかなくてはいけないのでは、と思っております。では、攻略についてもう少し読者の意見を聞いてみましょう。じゃあ、次の読者ちゃん、レッツビギン!!

禁花画廊

大7点　小2点

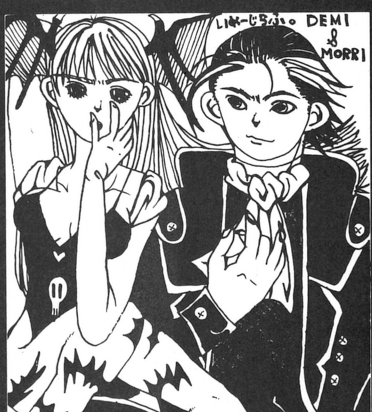
禁花画廊も二回目です。何のイラストでもOKだから、ビシバシ送ってちょ。今は「ファイティングバイパーズ」が人気高いみたいねぇ——


福岡県　GO.
◀ピッキーくん、爽やかですなぁ。キュート


東京都　キティ犬
◀相変わらず、あなたのセンス好きですよ



岡山県　アッキー
◀世界一優しい目をしたファイターかもね




ジャイブ賞
神奈川県　ぱんだウサギ
◀細線を極力抑えたタッチが個性的で魅力的ですね。トーンもあんまし使ってないのに白くないのもイイよね。なんちゅーか、劇画タッチですな



東京都　野島圭
◀なんか少し厚化粧じゃない?


兵庫県　登別カルルス
◀タッチが少し違う感じだね



福島県　マジキャット
◀何度も言うけど、本当にキャミィ好きさだね


福岡県　哲臣
◀アイデアがイイよね。哲臣はサ。ガンバ!!


神奈川県　ゆうき玲
◀ちょっと白いかな。背景があれば最高だよ

ハイハーイ！　点数の確認ねー!!　まずは、上段の禁花放談、これは全て2点です。ハガキと文章の両方が載っていても2点だけなのです。そして、下段の禁花画廊。これは、大が7点、小が2点でーす。



福岡県　哲臣
◀目標が小さい、小さい。どうせなら1位を目指せ。男なら頂点を目指せってね

初めて買ったのですが、攻略が他誌に比べて分かり易く助かりました。私は、あまりゲーム自体が得意な方ではないので、上級者向けの記事や、専門用語が連呼してあると、どうも敬遠してしまうのです。その点、遊IIは、見易さ、分かり易さに重点を置いてくれているので、ホント、今では私のゲームバイブルです。まぁ、しいて言うなら、もう少したくさんのゲームの攻略をしてほしいですね。これからもガンバって下さい。　岡山県　竹井知也

ジャイブ　物足りないと思う人もいれば、ゲーマーズ・バイブルと感じる人もいる。これだからゲーム攻略は難しい。これからも我々が、うまくその両方をカバーできるようガンバっていきます。応援してちょ。チュッ

遊IIに望む事なんですけども、コスプレをさきがけた貴誌なんだからコスプレイヤーたちのために、コスチューム作る時に役立つよう、キャラクターの原画を載せてほしいッス。原画がダメなら、設定資料だけでもOK。それがダメなら、あらゆる角度からみたキャラクターのイラストとかは？　イイと思うんですけど、どうでしょう？　大阪府　PAERIYA89

ジャイブ　それは、きっと役に立つでしょうね。ジャイブは、自分でコスチュームを作った事ないけど、きっと設定資料みたいなのが、一番役に立つんじゃないかぁって思う。色んな角度からみたものもあるだろうし、細かいディティールもちゃんと描かれてそうじゃん。うん、それはイイかもね。考えてみましょう。

今回、初めて貴誌を購入したんですが、扱ってる分野が広いなぁ、と感じました。今まで全く関心がなかったコスプレの記事も良かったです。興味の幅が広がりました。また、基板に興味を持ち始めているので、初心者にも分かり易い充実した記事を期待しています。表紙については、タレントなどを使ったものにするのも、他誌とは違ったものになって良いのではないでしょうか。　神奈川県　フォーエバービギナー

ジャイブ　誉め言葉が連発されてて、嬉しい限りですな。コスプレと基板はウチの強力なタッグですから、それに興味を持ってくれたのは、すごく嬉しいですね。あと、タレントさんですかぁ？　会いたいですなぁ。



大阪府　すとおん竜
◀声優さんのファンって、この業界に以外（？）と多いんだよね



福岡県　尾上おケツ男
◀気合い入ってまんなぁ。血管切れそうだよ



埼玉県　マー
◀寂し過ぎるよ、キムさん。元気だしてよん



神奈川県　宮城あきら
◀グングン上手くなってるね。素晴らしいよ



ボッキンキン賞



▶茨城県　OUTSIDER
すてき♡　アウトサイダァ〜!!　三ツ矢サイダァ〜!!　ゴクゴク飲んで大元気ですね!?　特にレイレイの胸の谷間が超元気!!　なんとこれ初投稿です♡



大阪府　PAERIYA89
◀アマゾネスなジェーンさん



大阪府　真太郎
◀だからどうした。求む工夫



東京都　鉄雄
◀PSといえばビヨビヨのイラストだ!!



千葉県　吉田次郎
◀寒いの？　もの思いにふけってんだよね



長崎県　みっちい
◀新境地ですな。ホント成長してるよねぇ



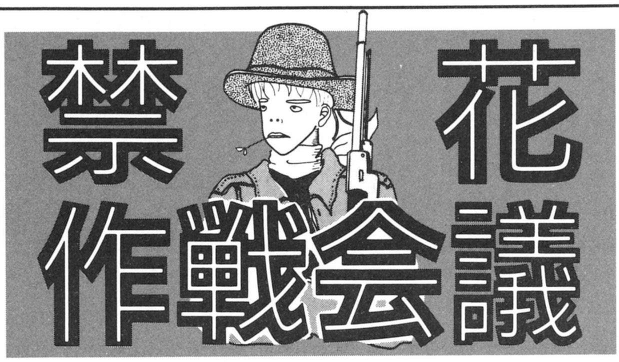
神奈川県　おしる子
◀久しぶりのおしる子ちゃん。少し雑かな



岡山県　寿晃
◀ジャイブはね、春麗はZEROの方が好き

弱肉強食編のチャンピオンには、ニンテンドー64をプレゼントするコトに決定!!　まだ発売されてないので、どんな素敵なハードか、分かんないけど、とにかく決定です。みんな頑張ってレッツゲット！

禁花作戦会議



[テーマ] 読者ページを考える!!

さぁ連載第2回目です。テーマは前号から引き続き、未来の理想的な読者ページを追ってみます。何通かお便りもいただいてます。さぁ、レッツデスカッション!!
マスターベーションになってもダメなのサ!!

では、まず前号を読んでいないオチャメな読者ちゃんのために大体のあらすじをお話ししましょう。個性的な読者は大歓迎。自分を確立してドンドン目立ってもらいたい。でもそうなると、禁花が得点制だって事と相まって、ますます〝常連化〟が進んでしますのでは？　っとまぁ前回は、こんな感じで終わりました。この事について早速、お便りが来ているので紹介します。

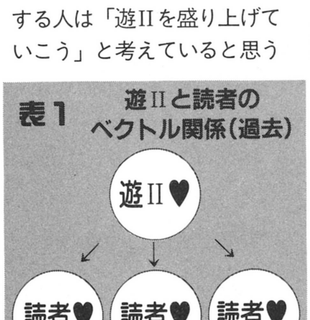
●禁花はどうも新人さんには、馴染みにくいと思うのです。かくいう私も投稿を始めて半年になりますが、未だに馴染めません。というのも常連さんの「ウマさ」や「味」には勝てないと思うのです。そこで、私の提案なんですが、「新人さんいらっしゃ〜い」的なコーナーを作って新人さんを無条件で掲載するというのはどうでしょう？　禁花に投稿する人は「遊IIを盛り上げていこう」と考えていると思うので、未来の素晴らしい投稿職人を育てるためにも、ぜひ新人さんを優遇するコーナーを作るべきだと思います」

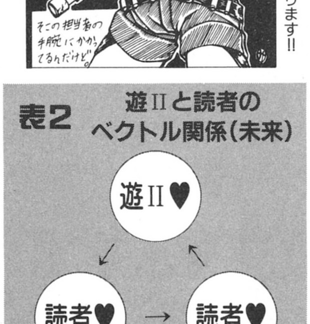
福島県　マジキャット

うん、確かに初投稿の読者を優遇するのは、投稿する読者にとっては、有り難い事なんだと思う。投稿する読者の数も増えるかもしれない。でも、それって段順に面白いかなぁ？　なんか内輪で楽しんでるだけのような気もする。あ〜ん、スペースがない!!仕方がないので、次号もこのテーマで。意見送ってくれ！



◀ごもっとも！　だからジャイブも頑張ります!!





明日の禁花を引っ張るのは君だ!!ってな具合の企画

激烈投稿超募集

禁花に新コーナーを作ろうと思っております。そこで下の新企画8本を緊急募集します。面白いのがいっぱい送られてきたら採用。全然送ってこなかったらボツ。話はカンタンな訳です。まぁとにかく面白いと思うコーナーにはビシバシ送って下さい

[禁花]連載小説
読者と遊IIライターのリレー小説です。最初、読者が小説の前半部分を200文字で書いて送ります。その後半部分をご指名のライターが書き添えて発表します。どう？

超わがまま論文
どんなテーマでもイイので勝手に語っちゃって下さい。自分の好きなゲーム、キャラ、ホント何でもイインですよ。文字数は250文字。気合いを込めましょう。どう？

プリント倶楽部Z
今、ゲームセンターでギャルに大人気の「プリント倶楽部」で撮った作品を送ってもらいます。１人で撮ったものでも、カップルで撮ったものでもOKです。どう？

イラスト進化論
自分が昔描いたイラストと、現在の成長したイラストをそれぞれ１枚づつ送って下さい。どのあたりが成長したのか自分なりの解説も付けちゃって下さい。どう？

落書き芸術派
自分の写真、もしくは、風景写真に自分の芸術センスを生かした落書きをして送って下さい。写真が掲載OKのものであれば、どんな写真でも大丈夫なのよ。どう？

インディーズソルジャー
もう伝説となりつつあっる、このコーナー。自分の考えたオリジナルキャラを送って下さい。詳細なプロフィールも添えて下さい。オリキャラ万歳企画です。どう？

うっふん画廊
これは、１度コーナー化してます。要はエッチっぽいイラストであればOK。エッチなのはイヤっていう人は送らないで下さい。見ないで下さい。男モノもOK。どう？

夜明けのベルコビッチ
「ステキな夜をありがとう」っていう感じのこの企画。ストイックな気分にさせてくれるハガキを募集。毛筆禁止。あぶり出しは可。日本をひっくり返せ!!どう？



神奈川県　ケン髪
▲あんまし怪しい想像しちゃダメよ。爽やかにね！



徳島県　けもの
▲まさにサブリミナル。面白い顔のヤツが勝ちます

各コーナーの点数の確認どえーす!!　まず、今回は関係ないけど、新コーナー「禁花作戦会議」は５点。「４コマ劇場」は３点でおます。「見せてもらおうか　君の悩みを」は５点でーす。







新潟県　魔人風神小次郎
▲淡々としたタッチがイイよね。あらしもグッド!!



神奈川県　ぱんだウサギ
▲同郷の者同士だと気づかないものなのよ。フフ



大阪府　真太郎
▲変則的な4コマですな。にゃーってのがイカス！

新コーナーへの投稿、超お待ちしております。ちょっとした意見なんかも書いてくれると、とってもハッピーです。もちろん、読者ちゃんからの新コーナーの企画もお待ちしております。んじゃね！

ジャイブ黒田の
ブルジョアGO!

ようこそ。お茶にする？　それとも3P？　えっ、3Pって何？　フフン、なーんてね。ウィットのきいた小粋な会話を楽しんだところで、本題に入ろうか。やっぱり日本人なら日本茶だよね、お弁当のお供は。ジャイブはカルピスだけどね。何でこんな話しをするかというと、人には、それぞれ個性があるよってコト。それを把握してないと、時には争いゴトになっちゃうんだ。例えばね、ある日、コーヒー好きのA君が訊ねて来たとしよう。そのコーヒー好きのA君に、ついうっかりお茶を勧めてしまった。A君は喉がカラカラだったため、そのお茶を一気に飲み干したんだ。A君は、「ありがとう、美味しかったよ」て心の中で呟いた（終わり）。ってコトは問題ないじゃん。ノープロブレムじゃん。そういや、最近の若者には個性ってもんが欠如してるような気がする。ジャイブが子供の頃なんざ、日常が戦争サ。右手にはナイフ、左手にはカジュアルウォッチ。そんな毎日だったよ。なのに今の若者ときたらどう？　渋谷（大都会・東京の中でも最もホットな街）を歩いてる男なんざ、みんなロン毛に腰履き。これでイイのか、日本って感じもする。でもアレって女の子にモテるの？　ふ〜ん、そうなんだぁ。ジャイブもやろっかな…。あぁ、それにしても、真の幸せって何だろう？　おいしいモノ食べるコト？　たっぷり眠れるコト？　イイ女とのセックス？　それとも南の島でのバカンス？　いいや、そんなものどれも真の幸せじゃないね。真の幸せってのは、もっとこうプワプワしたもんなんだ。強いて言うならグミチャンディーかな。まぁそんなコトどうでもいい。ちょっとくらい不幸な方が人生楽しかったりするものよ。だから、他人の幸せはブチ壊せ!!その人のためになる。ジャイブも今年で24かぁ…。じゃあ、このへんで今月のちょっとイイ話。〝タバコの吸いすぎはインポ（イヤ〜ン）になるゾ！〟。

今月の異端者

3点

怖いから見つめないで下さい！

オイッス!!　ポップでファンキーなこのコーナーが復活したぜ。じゃあ、今月のハガキいってみよー！　えっ何コレ。怖い。見ないで、こっちを。ナゼって、怖いから、恐ろしいから、震えるから!!　でもイイところだってあるぞおぅ。まずJUNっていうローマ字の綴りが間違ってない。あと…、わりィ、そんだけだわ。でも、血が出てるイラストはジャイブ好きよ。頑張ってね!!



大阪府　ビンゴ



禁花公式ランキング

順位	名前	点数
1位	ぱんだウサギ	17点
2位	GO.	13点
3位	真太郎	12点
	みっちい	
5位	けもの	10点
6位	マジキャット	9点
	登別カルルス	
	鉄雄	
9位	PAERIYA89	8点
10位	Paralin	7点
	太平洋海	
	LEGEND	
	南雲亜砂世	
	カビ助	
	鼻血舞	
	立花真琴	
	しまる	
	吉田次郎	
	宮城あきら	
	OUTSIDER	
	ゆうき玲	
	寿晃	
	ビンゴ	
	悪魔のミサ	
	鬼焼き芋	
	竹井知也	
	フォーエバービギナー	
	マー	
29位	哲臣	6点
30位	アッキー	4点
	尾上おケツ男	
32位	魔神風神小次郎	3点
	ケン髪	
34位	まじゅりん	2点
	伊東つつが	
	おしる子	
	UG.	
	キティ犬	
	野島圭	



イエー!!　会いたかったよー！　ウソ。いやいや、ウソじゃないよぉ。では、投稿に関する注意事項でーす。ハガキの表に住所・氏名・ペンネーム・年齢・電話番号・職業を明記してください。イラストの場合は、鉛筆やボールペンを使わず、必ず黒インクのペンで描いてください。また、トーンを使う場合は、はがれないようにしっかりと貼り付けてください。下の住所もバッチリ書いて送ってちょ。絶対にね。よろしくぅ。

〒150 東京都渋谷区恵比寿西2-6-6　中田ビル6F
ゲーム遊II編集部「○○コーナー」係



これぞ究極のコスプレ写真集

コスプレならゲーム遊Ⅱにまかせていただきたい！　今回の"コス天2"は、さらに内容をグレードアップ!!　ハニー『ファイティングバイパーズ』の作り方や、そして前回好評だったコスプレ会議など、内容盛りだくさん。ただコスプレイヤーを紹介するだけではないのだ!!



私が
目印!!
買ってね♥



コスプレ天國2



コスプレ天国1とともに

大絶賛発売中!!

定価2000円／リイド社

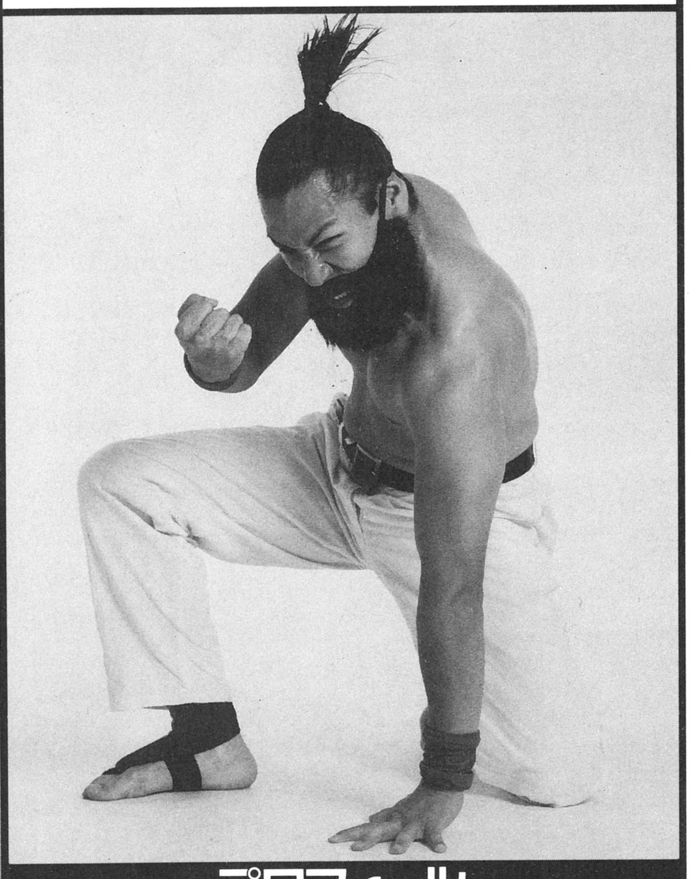
売ってない場合は、お店で注文して手に入れてねっ!!

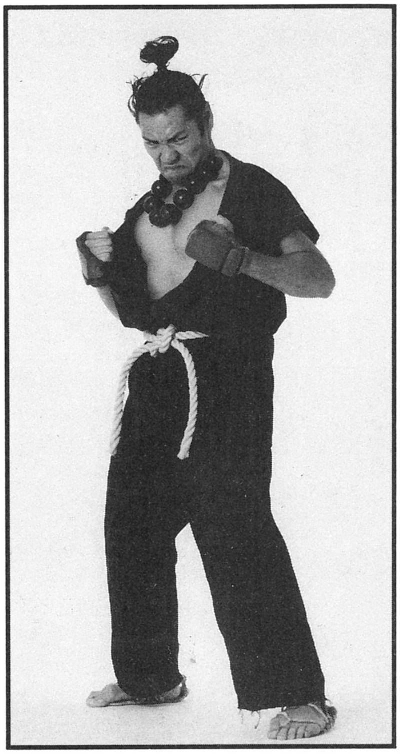
DIGITAL COSTUME PLAY NETWORK

デジタルコスプレネットワーク

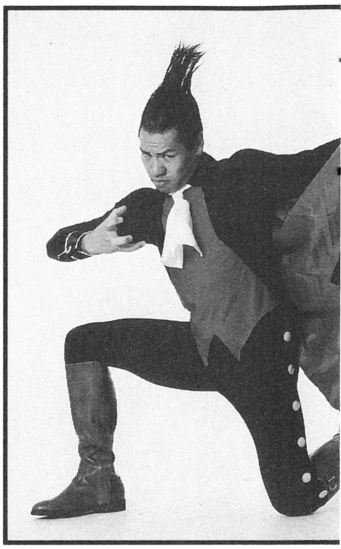
第4回
たいちょう
TAICHO

今回は初の男性ゲスト「たいちょう」
たいちょうさん自身もパソコン通信を
るとか。男性コスプレイヤー必見！「
ら入るコスプレ」の秘訣を徹底取材！

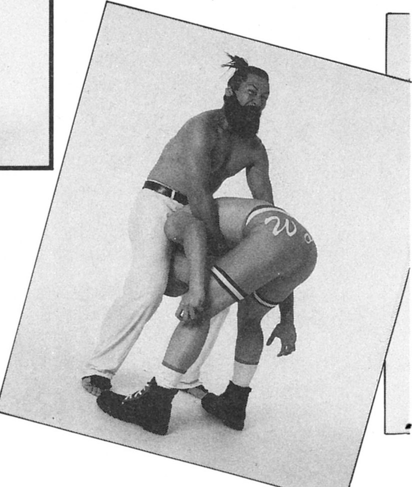


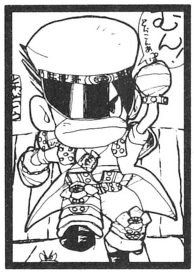


▲豪鬼　空手をやっているのでポーズも本格的!!



▲デミトリ　一番好きなゲームとか





▶本人のイラストによるバン

プロフィール

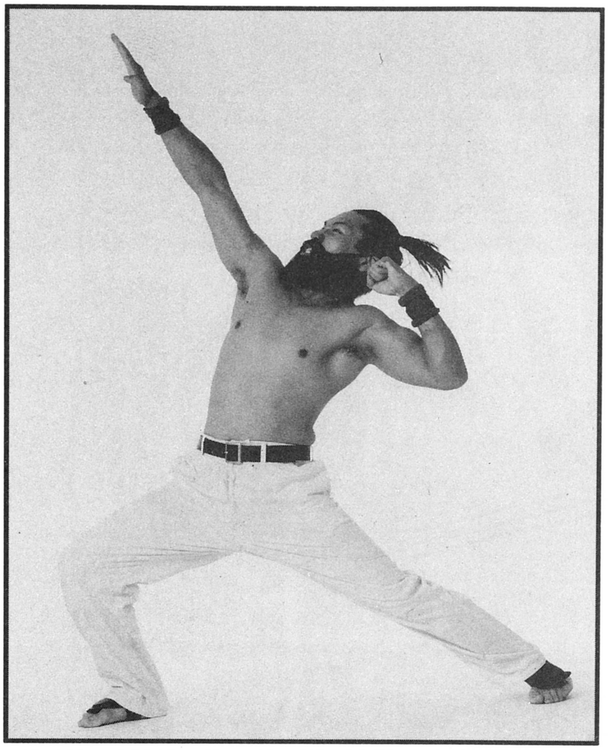
たいちょう　身長173cm B107　W81　H97
持っているコスチュームの総数　**3着**　気に入ってるコスチュームとその理由？　**ゴウキ　一番着やすいので**
趣味　**猫じゃらし収集**　好きなタレント？　**ドリアン・イエーツ、ショーン・ヤング**
好きなTV番組？　**テレコンワールド**
好きなタイプの女性　**色白の学級委員長タイプ**

インタビュー

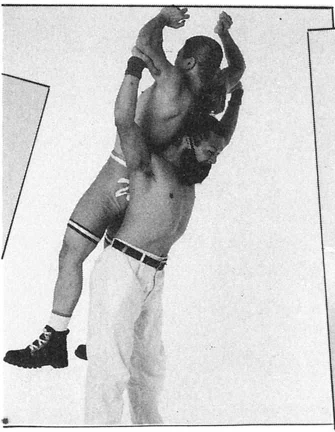
来宮　「コスプレをはじめたきっかけは？」
たいちょう　「20才ぐらいの時からバンドのボーカルをやってたんですけど、クビになってしまいまして。自分としては『人に見られていないとダメかな』っていうのがあったんで、一昨年の夏コミの時に初めてコスプレをしました。前から持ってた緑のタンクトップと迷彩ズボンでガイルをやりました。今から思うと簡単なものだったんですけど、写真を撮られたり結構楽しかったんでハマってしまいました」
来宮「いいカラダしてますけど、どうやって鍛えてますか？」
たいちょう　「自宅でダンベルとかを買って、週に4回ぐらい、腕の日とか、胸の日とか、その日に鍛えたい箇所を決めてやります。180cm以上あったら、プロレスの入門テスト受けてたかもしれませんね（笑）。あとは最近は頻繁には通ってないんですけど、空手もやっています」

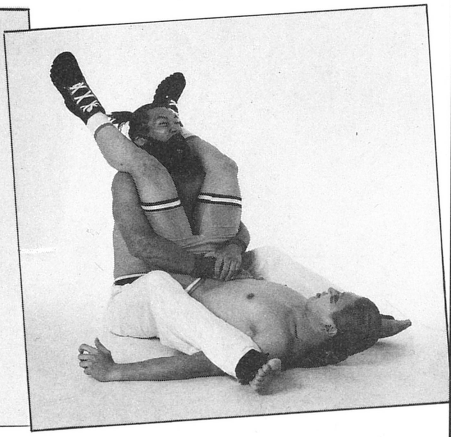
さん。
して
体か





▲ジェフリー　まさにジェフリーそのもの！臭いをかがれるのも頷けます





▲スプラッシュマウンテンの連続写真。川辺さん（ウルフ）と夢の競演！

インターネット

次回より内容を大幅リニューアル!!　今までこのページを読んでいて、「めろんちゃんやびとらちゃんの写真を見たいけど、どうやったらインターネットに入れるの？」とか「色々騒がれてるけど、インターネットって一体何？」と思っている読者も多いでしょう。そういった読者のために、次回から〝インターネットに入るのに何が必要か？〟、〝どうやったら入れるのか？〟等々インターネットの詳しい解説をしていくぞ！

インターネット上には、ゲーム遊II読者が一番興味を持っているゲームの情報のほか、任天堂、セガ、スクウェアなど多数のゲームメーカーが掲載されている！たまに開発途中のデモ版のデータや、本編でボツになったキャラクターのデータなどゲームマニアなら垂涎の情報が掲載されているのだ。個人の趣味のデータを掲載して、全世界の人達に見てもらうこともできるぞ！本誌で紹介した、あるコスプレイヤーさんも個人のホームページを開いている!!（誰かはまだナイショ。「コスプレ天国2」を良く見るとわかるかも）次回からの新展開に乞うご期待!!

URL　URL://www.geneye.com/bb/yu2/cosplay/tiacho/





もちろんデジタルコスプレネットワークも続きます。AOUでも展示してるので、まだインターネットに入れない人は是非見に来てね！

ホームページにはたいちょうさんのバンド時代の写真を収録!!

来宮　「いつ頃から鍛えだしたんですか？」
たいちょう　「高校生ぐらいからウェイトを少しやってたんですけど、真面目にやりだしたのはバンドを始めてからですね。いつもライブの途中に、服を脱いじゃって上半身を見せるので、『恥ずかしい体を見せたくない』っていうのがありましたね」
来宮　「コスプレやってて良かったことは？」
たいちょう　「月並ですけど、友達が増えたことですね。背中の臭いをかがれて『あっ、ジェフリーの臭い』って言った女の子も今では友達です（笑）。あとは変な意味に取られるかもしれませんけど、『人に見られる喜びを知った』ことですかね」
来宮　「色々なゲームのコスプレしてますけど、好きなゲームはありますか？」
たいちょう　「『ヴァンパイア』、『ヴァンパイア ハンター』ですね。基板も持ってます。やっぱりゲーム機への移植より本物を持っていたいって気持ちがありますよね。今は『マーヴル・スーパーヒーローズ』の基板が欲しいですね」
来宮　「パソコン通信をなさってますよね？」
たいちょう　「ニフティサーブとガイナックスネットにたまに入ってます。ハンドルネーム（注：パソコン通信上での名前）も同じ〝たいちょう〟です。今年からインターネットにも入れるようになって、もちろんこのホームページも見てます（笑）」

来宮　「色々なゲームのコスプレしてますけど、好きなゲームはありますか？」
たいちょう　「『ヴァンパイア』、『ヴァンパイア ハンター』ですね。基板も持ってます。やっぱりゲーム機への移植より本物を持っていたいって気持ちがありますよね。今は『マーヴル・スーパーヒーローズ』の基板が欲しいですね」
来宮　「パソコン通信をなさってますよね？」
たいちょう　「ニフティサーブとガイナックスネットにたまに入ってます。ハンドルネーム（注：パソコン通信上での名前）も同じ〝たいちょう〟です。今年からインターネットにも入れるようになって、もちろんこのホームページも見てます（笑）」



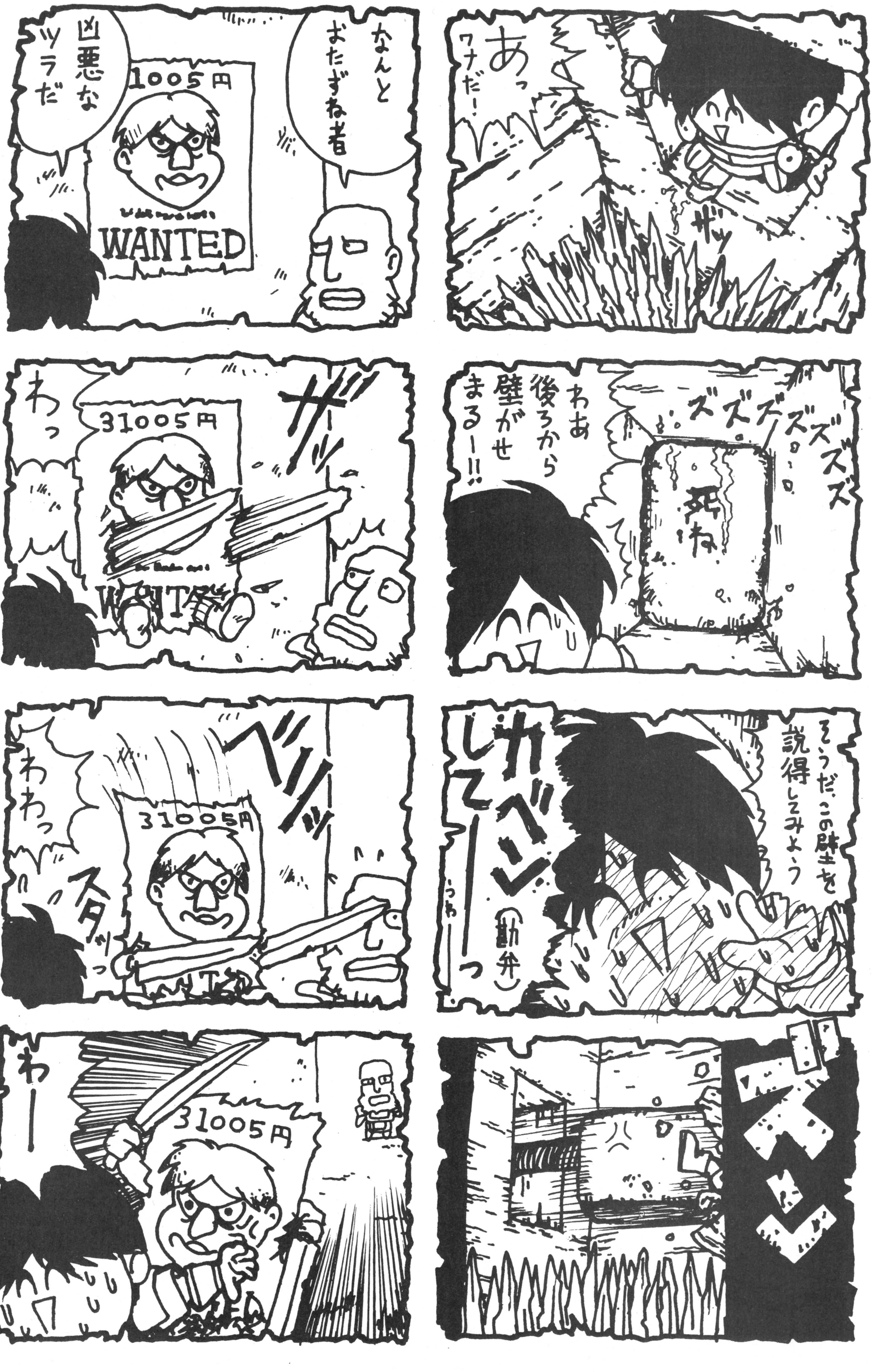
●今月号の「豪血寺一族外伝最強伝説」は、多田一夫先生が急病のため掲載できなくなりました。大変申し訳ありません。なお、印刷行程上の都合により、目次は変更できませんでした。併せて深くおわびします。


ブォブォフォフォッ
出でよ悪魔よーっ
フフフフ 紹介しよう わが悪魔ハイロスだ
うっ… や、やばい
タジ
ボゥ
よし、もう行っていい!
……あのー今の悪魔は?
呼んでみただけ
貴族の令嬢だ
ムウ… 透き通るような肌だ
よし、もっと近くで見よう
お… おお
ドキドキ
なにか?
ス…
は…肌が透き通ってた…
さ、おじょうさま

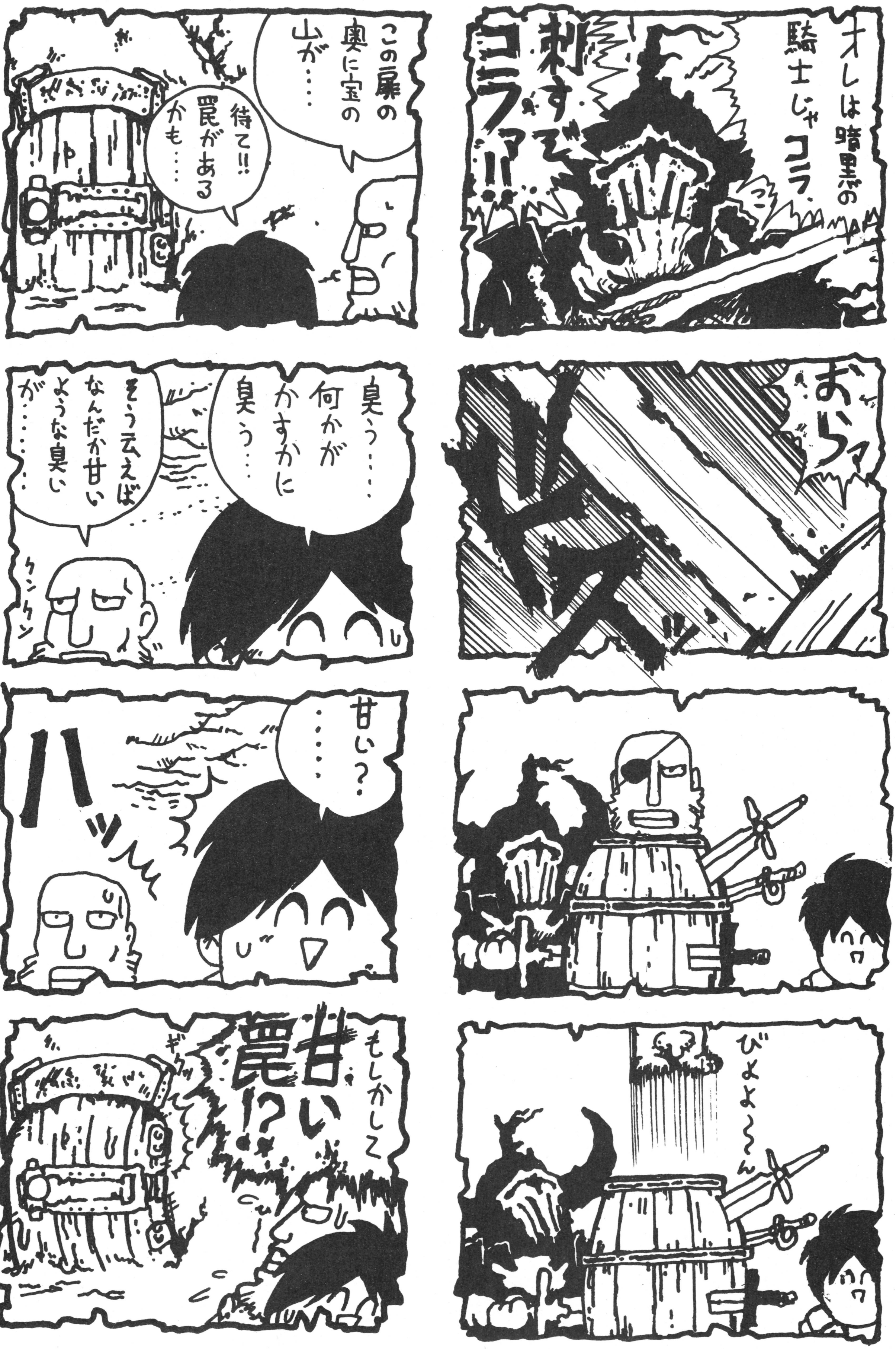

もう塔は目前だ!!
うむ
さあ行くぞ!!
ブル ブル ブル
あっ
ん?
……
今塔が…
塔がどうした?
うにうにうにうに
わあ
オオオオオ
…
刀身1.5mぐらい
体長10m 体重5t ぐらい
…
実際無茶だよね
カー


ゴゴゴゴ
戦士さん待って！竜を殺さないで!!
ぬっ 謎の少女
いくら恐ろしい姿をしていても殺したりするのはよくないわ！
生き物は皆兄弟よ！
でも仮空の生き物だよ
ガーン
ショックで死んじゃった
霊
ああ、なんてひどい
いけないわ いけない事よ
でもそれ人喰い竜だよーー
何を喰おうが喰うまいが生き物は皆兄弟なのよ！
仲間も喰われちゃってるんですけど


出でよゴーレム
究極合体!!
ドガガガガ
ズン
タラ〜〜
エルフの耳は何故とがっているのかな？
それはだ
彼らは宇宙から来たのだ
エエッ!!
じゃあ宇宙人？
彼らはひそかに人をさらっては人体実験を行なっていると云う
しかもそれらは密約をかわした合衆国政府のもとに容認されているのだ
ちゃちゃーん
ちゃらららら
←UFO特集の例の曲


あっ
ワナだ!
ザッ
わあ後ろから壁がせまるー!!
ズズズズズ
死ね
そうだ、この壁を説得してみよう
カンベンしてーっ
(勘弁)
ズン
なんとおたずね者
凶悪なツラだ
1005円
WANTED
わっ
ザッ
31005円
わわわっ
ベシッ
31005円
タッ
わー
31005円


くっ
ギギギギ
ギギ
ぬくっ!
ギギ
くっくっくっくっ
もう後が無いぞ!!
ギ
ズブブブ…
ブクブクブク
ぷ…ぷっ…
石化する煙を吐く鉄牛ゴルゴンとまみえるとな…
どうか助言を!!
山の湖にて湖水を盃に注ぎて頭に乗せ三日三晩回るのじゃ…
そして全ての衣服をぬぎ捨て乳首に花をさし腰をふりながらゴルゴンの谷へ向かうのじゃ…
そしてゴルゴンの煙をあびればたちまちおもろい石像が出来上がるじゃろう
倒しかたを聞いてるんですけど



オレは暗黒の騎士じゃコラ、
刺すぞコラァ!!
おらァ
ドズ
びよよ〜ん
この扉の奥に宝の山が……
待て!! 罠があるかも……
臭う…何かがかすかに臭う…
そう云えばなんだか甘いような臭いが……
クンクン
甘い?……
ハッ
もしかして
甘い罠!?
ギクッ



ぬ、う・・・ 囲まれてしまった・・・
バカやってる間に
心配ない 大丈夫 大丈夫!!
先生!!お願いします
コイツもコイツだな
フハハハ ゴブリン共め 戸術を見よ
ぬう。
こんな事もあろうかと!!
ザッ
ぬぬぬぬぬぬぬぬぬぬぬぬぬあああ
ガッ
ギリギリギリ
ボコ
あ 親指がない!!
親指が消えた
パッ
ドギャア!!
効果音
戸術師の先生をしかけておいたのだ!!
・・・・・あんなー
キャー
ドスドス ドス


フシギなフシギな桜井ワールドへ!!
SHINYA SAKURAI




ベルサゴスの
ユーライア
称号はドラゴン
スレイヤー
東王魔術団
第二位法神
ロードベリアル・
ワグナー
ようこそサバトの谷へ
私はゲートキーパーの
リリコルです
早速この谷のルールを
説明しますね
方法は問わず……


という訳で666人の命を下部の私が奪うと 我が主魔神鬼ナパームデス様が復活してこの世界をダークでディープにしてくれます あなた達で666人目の挑戦者です
数々の勇者達を一撃で葬ってきたという噂が本当か確かめてやるぞ！ 貴様を殺して魔神鬼を永久に封印してやる！ ワグナー ヤツの体力は？


HP…4……!!?
ヨッ…4？ ころんでも死ぬぞ それでどうして戦えるんだ……
私が強い訳はね 始めから体力が チョットだから


いつでも超必殺技を出せるでしょ？だから一撃!!!



DEATHRISE END



次号予告

遂に決定！95年度のナンバー1ゲーム
ザ・キング・オブ・ゲームズ'95発表!!

今回も超ビックタイトルが登場!?

毎回話題のビックタイトルをドカーンとスクープ！今度はどんなアーケードゲームが飛び出すのか？乞うご期待だー！

注目!! 今月のスクープ

大好評連載中！96年も大ブーム決定!!
コスプレ天国

読者ちゃんからの、素敵でナイスな投稿満載！

遊II攻略班絶好調 はりきってゴー！

超ビックタイトル始動！
龍虎の拳外伝

何が起こるかわからない
ソウルエッジ

リン寺田の攻略が冴える
ファイティングバイパーズ

3月29日(金)発売

5月号
定価 500円

BIBLE OF STREET GAMERS!!
GAME遊II

STAFF

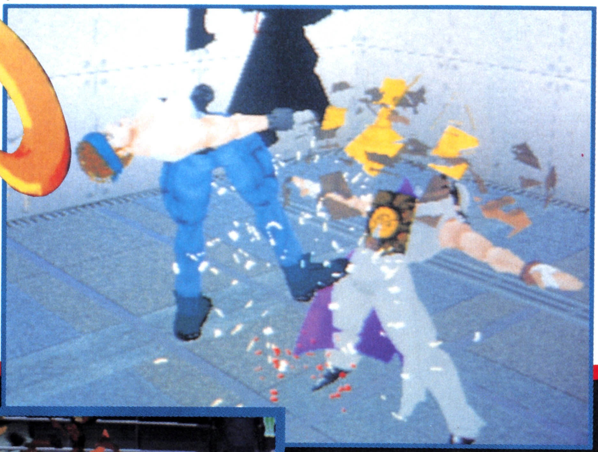
発行人	長田 守
編集人	五味川 隆
発行所	株式会社 リイド社 〒166 東京都杉並区 高円寺北2-3-2 Tel.03-5373-7001（代表）
製作編集	株式会社 BrainBusters 〒150 東京都渋谷区恵比寿西 2-6-6中田ビル6F Tel.03-5489-7651
企画	木宮 雅徳（BrainBusters）
写植版下	株式会社 日東社
印刷	大日本印刷 株式会社
主任	増島 国義
編集	吉田 知正／中山 茂大 浦 信司／櫛渕 健一 高岡 昌己／竹内 規博 寺田 和章／大久保 雅子 古山 智則／丸山 喜大 落合 真太郎
編集協力	黒田 和寛／羽里 珠樹 小黒 雅広
AD	末長 敬
デザイン	大久保 雅子／福島 静子 押本 祐二
撮影	木村 将
表紙イラスト	おおはし きよたか
編集者イラスト	杉山 真理
コミック	桐生 蒼八／多田 一夫

[第5回] 遂に全キャラ全技公開だ!!

目指せ 1Coin クリア



巷では、そろそろ全国大会の店舗大会が開催されているんじゃないかな？　まだ、出場していない人は、本誌で予習しておこう!!



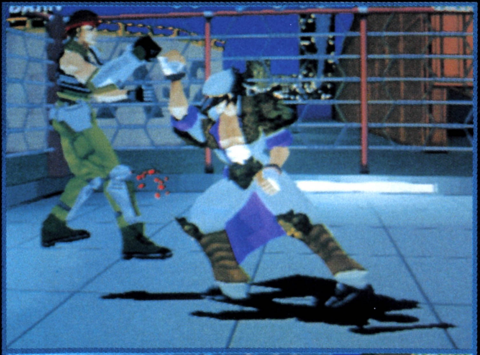
▲脱衣でKOなんて、最高の屈辱技では!?

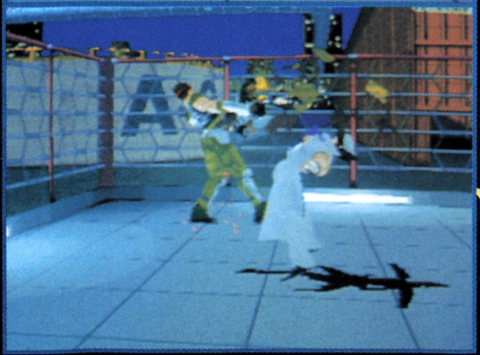
最高の屈辱技……!? "フラッシュモード"

『ファイティングバイパーズ』で、最も重要なファクターであるアーマー。みんな、このアーマーを如何に剥ぐか、護るかってことを念頭に置いて戦っていると思う。実はこのアーマー、自分から脱ぐ事も出来るって知ってました？　やりかたは、ラウンド中いつでもいいから、右のコマンドを入力するだけ。気合1発、アーマーを破砕することが可能なのです。これを行うことによってのメリットは、多少動きが素早くなる程度で、相手の全ての攻撃が2倍になるってこと。体重が軽くなる為、いつもは入らないような空中コンボも入るようになるって、全然メリットじゃありません（笑）。ただ、飛び散る破片には当たり判定があるので、最後の一撃などに使って、屈辱的敗北を相手に課すのがいいかも。この"フラッシュモード"をある条件で行うことによって、絶対に脱げないアーマーを着用することも出来るんだけど、どう考えても反則技なので、対人戦では絶対使用不可です。リンと君との約束だからね!!



⇨⇦⇨⇦P+K+G





▲アッパーなどの浮かせ技で相手を無防備状態に追い込んで当てよう

最凶のバイパー、遂に登場!!

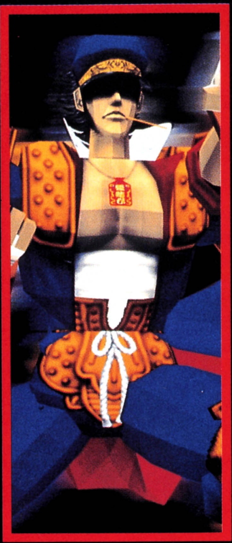
ラスボス"B.M"とお揃いのアーマーで身を鎧った最凶のバイパーがマーラーだ。使用法は簡単なのだが、一定の回数遊ばれた筐体でないと選択できないのがつらい。使ってみたい人は、沢山のバイパーが集まっているゲーセンで試してみよう。技表はP.118～119に掲載!!



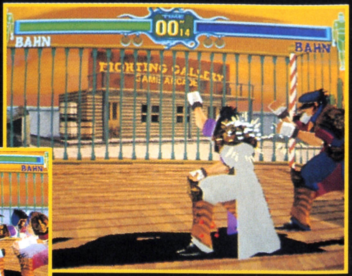
キャラ選択画面で残り19秒以内にレバー上方向のまま画面外に出す



BAHN



強大な威力を秘めた一撃で鉄壁の防御を打ち破れ!!



▲仁義撃闘破などで下段ガードを誘おう!!

接近単打を得意とする『VF 2』のアキラを彷彿とさせるバン。怒羅魂圧破や甲破弾などの見た目に派手な技はあるが、やはり一撃一撃を確実に当てていくことが重要。主力になる固有技はスーパーストレート。コマンドを➡+Pではなく、⇩⇘⇨+Pにすれば即座にパンチが出てくれる。追い打ち、起き上がりにと何かと役立つ技だ。接近戦では、⇨+Pの鉄肘と仁義撃闘破が有効。下段ガード癖を持つ相手なら、ヒジコンボや肘鉄山で積極的に攻めまくるのも非常に有効だ。攻めまくっていこう。



●肘鉄山
鋼肘から鉄山靠へとつなぐ、非常に格好の良い技。下Pから連携させたり、壁際での追い打ち攻撃として使うのが無難。

●烈火甲破弾
甲破弾から怒羅魂圧破へつなぐ固有技。入力タイミングは激ムズ。

●蛇武流怒羅魂圧破
空中追い打ちに使うとなかなか良い。両方当たれば鉄山と同威力。

●刹那落
壁投で投げた相手を追いかけて後ろ投げの骨盤割を叩き込む技。固有技というよりは連続技。

●激弔般
相手の頭を鷲掴みにして、強烈な頭突きを叩き込む投げ技。その長大な硬直ゆえに、崩撃〜のように何らかの始動技と思われたが、残念ながらそういう事実は無し。

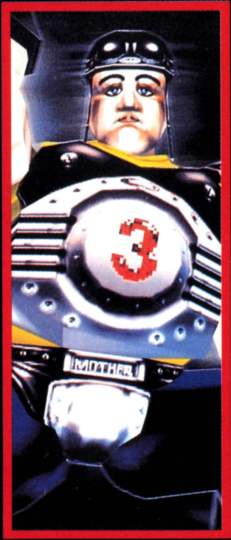




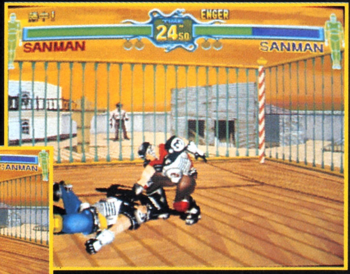
▲壁投が入ったら、すぐに⇦⇦を入力。2回目のレバーは入れたままにしておき、バンが動き始めたらすぐにP+Gを入力。これを応用して、即死連続技も出来るのだが凶悪すぎるので、多用は禁物!

技名	コマンド	属性
●ミドルパンチ		
肘鉄山(ヒジてつざん)	⇨⇨+P⇦⇨+P+K	中中段攻撃
烈火甲破弾(れっかこうはだん)	⇦⇩⇙+P⇨⇩⇘+P	G&A⇨中段攻撃
蛇武流怒羅魂圧破(ダブルドラゴンアッパー)	⇨⇩⇘+P⇨⇩⇘+P	中中段攻撃
●投げ		
刹那落(せつなおとし)	P+GP⇨⇨+G	投げ技
激弔般(ゲキチョウパン)	⇦⇨+P+K+G	投げ技

SUNMAN



強力な投げコンボも公開!! 敵を地面に叩き付けろ!!







▲相手を地面に4回続けて叩き付ける技だ

豊富な中段攻撃を使って相手のガードを上げ、強力な投げ技を叩き込んでいくのがサンマンの戦術。微妙な投げ間合いを見切れるようになると、戦力は飛躍的にアップ。

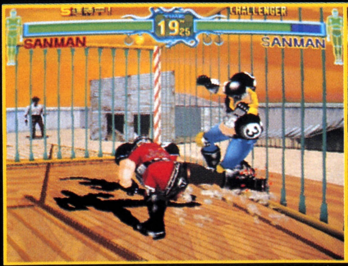
●バックボーンクラック
相手を担ぎ上げての背骨折り。硬直が長いので、投げコンボがありそうだが、実は無い…。

●マックストリップ
第2のダウン投げ。相手が自分に頭を向けている時のみ有効。壁際でレッグスルーからなら安定!

●サンマンボム
相手が壁際に居る時のみ成立する投げ技。壁と地面で2回パワーボムを叩き込む豪快な投げ技だ。

●エレファントハッグ
⇨⇦+P+Gでサバ折り。続けてコマンドを入力すると、もう1発サバ折りを叩き込む。2発入れば、背後投げと同じ大ダメージだ。

●ファイナルオーバードライブ
相手の首を絞め上げた時点で、続くコマンドを連続で入力してしまってOK。成功すれば、『FV』最強の投げ技の完成なのだ。





▲マックストリップは、相手の首を掴み上げて投げる技。相手を壁際に追いつめたら、レッグスローで転ばせて、コマンド入力すれば安定して入れることが出来る。CPUなら高確率で喰らってくれる

技名	コマンド	属性
●立ちパンチ		
サンマンパンチアッパー	P⇘+P	上中段攻撃
ブーストキック	P⇘+PK	上中中段攻撃
●投げ		
オーバードライブ	⇨⇘⇩⇙⇦+P+G	投げ技
バックボーンクラック	⇨⇦+P+K+G	投げ技
マックストリップ	⇩⇨⇦+P	投げ技
サンマンボム	⇦⇨+P+G	投げ技
エレファントハッグ	⇨⇦+P+G⇦⇦+P+G	投げ技
フルオーバードライブ	⇨⇘⇩⇙⇦+P+G⇦⇨P+G	投げ技
ファイナルオーバードライブ	⇨⇘⇩⇙⇦+P+G⇦⇨P+G⇨⇩⇦⇧⇨+P+G	投げ技

PICKY



スケボー乗らせりゃ世界一 奴らの股間をすり抜けろ!!





▲膝で浮かせて空中投げをたたき込め!!

今月公開される技は４種類と少ないが、全て重要な技ばかりだ。今まで全然勝てなかった君も、これから紹介する技を極めればきっと強者の仲間入りができるぞ!!

●コンボスキッピングニー

PP⇨＋KKとちょっと解りづらいコマンドだが、要するにパンチが２発出たのを見てからレバー前Kを入力すればいい。１発目の膝が出れば後はKを連打していればOK！　相手を浮かせることが出来るため空中コンボを狙ってもいいし、以前に紹介した空中投げエアグラブを狙っていくのもいいだろう。また、壁際で浮いている相手への追い打ちとして使えば、その威力は絶大!!

●アッパーミドルスピン

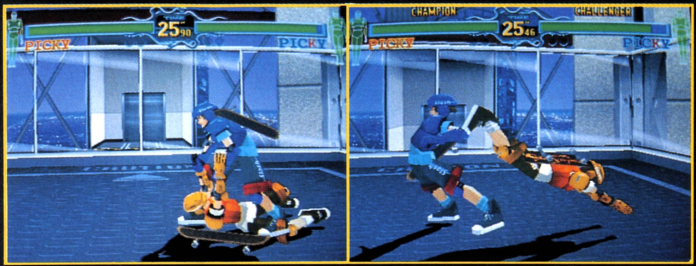
初めの前斜め下のコマンドを正確に入力すること。中段の特性を活かした攻撃なので、使用頻度は高くなるだろう。せっかく持ってるスケボーなんだし、どんどん攻撃に組み込んでいこう。

●フライングヘッドシザース

対地投げ。グレースのフランケンシュタイナーと性能的にはほとんど同じ。失敗すればダメージ。

●フォークスルーキック

相手の股間をすり抜けてから、カンガルーキックをぶちこめ！　見た目も派手だし、相手に与える精神的ダメージも大きい。余裕があればぜひとも狙っていきたい。



▲先月号で紹介した投げ技フォークスルーからの攻撃がコレ。完全なコンビネーション技のため、股間をくぐった後に逃げられたり、反撃されたりする心配は全くなし。今月のイチオシ技がこれだ!!

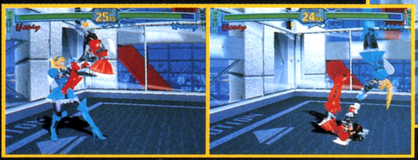
技　名	コ　マ　ン　ド	属　性
●立ちパンチ		
コンボスキッピングニー	PP⇨＋KK	上上上上段攻撃
●ミドルパンチ		
アッパーミドルスピン	↘＋P⇨＋K	中中段攻撃
●投げ		
フライングヘッドシザース フォークスルー	⇦＋P＋K＋G ⇩＋P＋K＋G⇦＋K	投げ技 投げ⇨打撃技

HONEY



可愛い顔して実は強力っ娘 素早い技で相手を翻弄だ!!





▲両足を使う巴投げといえば分かり易い？

上中下段攻撃、多彩な投げ技とハニーは攻めるぶんには困る事は無いだろう。浮かせてからの追い打ちも様々なバリエーションがある。安定の大ジャンプキックなんかを使っている小心者も居るみたいだけど、折角多彩な技があるんだから、色々試してもらいたい。

●トーキック～

しゃがみから立ち状態に移行する間にキックボタンを入力すると出るトーキック。続けてコマンドを入力することによって、３種類の技に分岐する。全て中段攻撃なので、使い分ける必要は無いが、キャットヒール以外はダウン技。ヒールは、よろめき判定の技だ。

●ローレッグビート

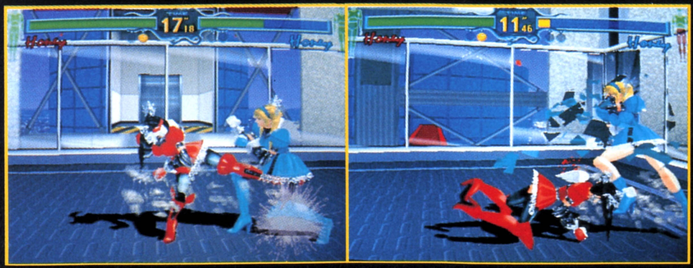
CPU戦では、非常にお世話になる技。最後はアーマー破壊技だ。

●ベリベリチェック

背後からの崩し技。別名〝ひざかっくん〟。

●ゴートゥヘブン

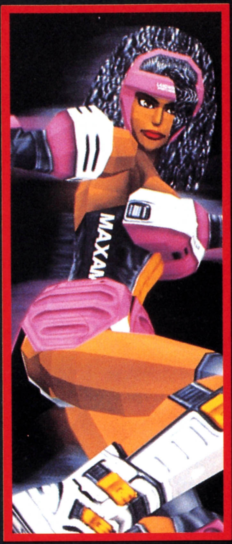
幸せ投げの名称がピッタリな投げ技。両足で相手の顔を挟んで、地面に叩き付ける投げ技。必見!!



▲ハニー使いなら、この技を使うべきか使わざるべきか迷わなければいけない技（独断と偏見）。相手が男性キャラを使用していた場合、この技を使わないようにするのが真のジェントルマンの姿だろう

技　名	コ　マ　ン　ド	属　性
●ミドルキック		
トーキックキャットサマー トーキックスコルピオン トーキックキャットヒール	立ち途中K↖＋K 立ち途中KK 立ち途中KK＋G	中中段攻撃 中中段攻撃 中中段攻撃
●しゃがみキック		
ダブルローキック&ディップ ローレッグビート	⇩＋KK⇩＋P ⇩＋KK⇩＋K	下下下段攻撃 下下下段攻撃
●投げ		
ベリベリチェック キャットホイール ゴートゥヘブン	P＋K＋G ⇩⇦＋P＋G ↙⇨＋P＋G	背後投げ技 投げ技 投げ技

GRACE

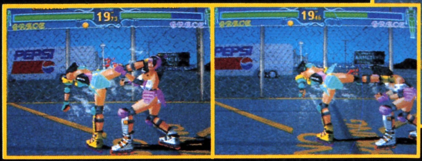


華麗なる女ダンサー！その速さ並ぶ者無し!!

今月新たに２つの投げ技が公開される。しかし基本的な戦術に変更は無し。今まで通り、蹴りをメインに戦って行こう。

●クロスブレード

上段から中段という性質だけ見れば使い勝手はよさそう。でも難しいです。斜め前のコマンドをよほど正確に入力しないと、すぐにクロスステップに化けちゃいます。クロスステップとの２択といえば聞こえはいいけど、いかんせん上段。この暴発は痛い！





▲技のスピードは速いが、あまり使えない

●クロスブレードラウンチ

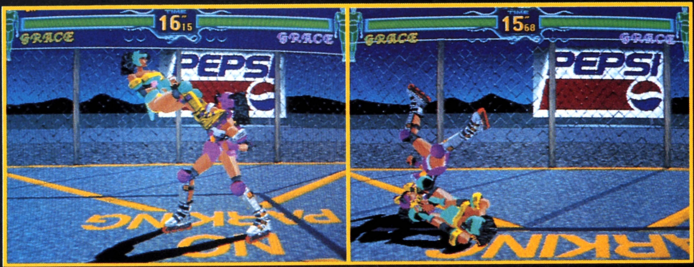
前述のクロスブレードに蹴りが１発プラスされた物と考えてくれればいい。つまり、使えないってこと。ここまでは初心者へのお話し。グレースで頂点を狙うのであれば当然全ての技を使いこなしたい。K+Gの後、レバーを下から前に回すような感じで、Kを入力すれば、比較的楽に技を出すことが可能。後は練習あるのみ。

●アイスネメシス

相手の腕に飛びついて倒す！投げ技というよりは関接技だ。この技については左の写真で詳しく紹介しているぞ!!

●ショルダースルー

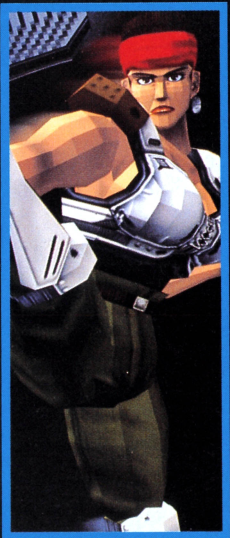
プロレスでもお馴染みの投げ。コマンドが⇩⇦+P+Gのため、ちょっと使いづらい。これなら通常投げから空中コンボを狙った方が利口だろう。



▲上段投げアイスネメシス。どうみても飛びつき腕十字です。コマンドも⇨⇦+P+K+Gと簡単。コマンドをみれば解ってもらえると思うけど、ダッシュから簡単に投げることが可能。見栄えもいい

技　名	コ マ ン ド	属　性
●立ちキック		
クロスブレード	K+G↘+K	上中段攻撃
クロスブレードラウンチ	K+G↘+KK	上中中段攻撃
●投げ		
アイスネメシス	⇨⇦+P+K+G	投げ技
ショルダースルー	⇩⇦+P+G	投げ技

JANE



パワーとテクニックの融合 こんな女にだれがした!?

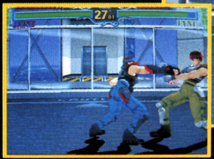
最初はただのパワーファイターかと思われたジェーンだが、中段下段の振り分けは多いは、壁には登るはでかなり器用なキャラぶりをみせている。しかし最後はやっぱり力強さをアピールだ！

●コンボレイドニー

PP→投げに変化する特殊コンボ。壁際限定かと思ったらどこでも使えます。これはおいしい!!

●フリングアップブレイカー

投げ技。組んだ相手と共に空中へ。振り子のように回転して、相手を地面に叩きつける。かなり格好いいです。どんどん狙って使っていこう。





▲パンチをガードされると決まらないぞ!!

●ブレンバスター

毎月頑張って遊IIを編集。ってそれはブレーンバスターズ。領収証を頼むとよく間違えられます。困ったものです。

こちらはただのプロレス技。

●クリンチニーグラブ

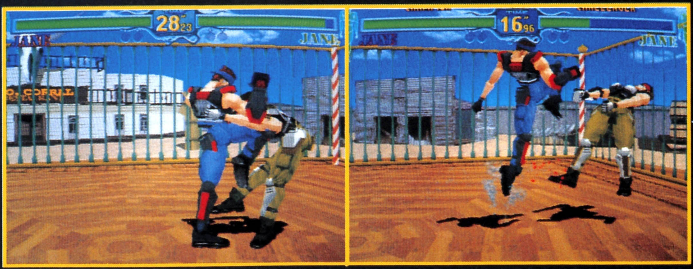
上段投げ。相手に組み付いて、膝蹴りを２発入れる。この時にあるコマンドを入力すると…

●ダブルウォールストライクニー

壁際限定のウォールストライクニーにもう１度コマンドを入力。すると膝が２発に、それだけです。

●スーパーコンボニーランチャー

クリンチニーグラブの最中に⇩⇨Kを入力。さらに突き上げるように膝を打ち込む。相手は空中に飛ばされるので、コンボを狙え!!今月のイチオシだ!!



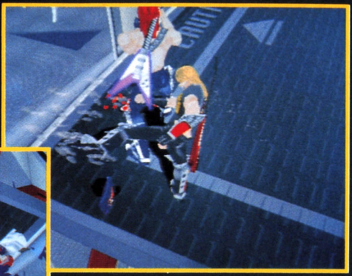
▲これがスーパーコンボニーランチャーだ!!　スーパーの名に恥じぬその威力と、空中に打ち上げた後に入るコンボを考えると、ジェーンの投げ技中最強か？　２発目の膝のヒット中にコマンドを入力

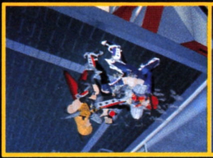
技　名	コ マ ン ド	属　性
●立ちパンチ		
コンボレイドニー	PP⇨+K	上上中段攻撃
●投げ		
フリングアップブレイカー	⇨⇩+P+G	投げ技
ブレンバスター	⇨⇦+P+G	投げ技
クリンチニーグラブ	⇦↙⇩↘⇨+K+G	投げ技
ダブルウォールストライクニー	K+GK+G	投げ技
スーパーコンボニーランチャー	⇦↙⇩↘⇨+K+G⇩⇨+K	投げ技

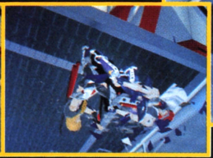
RAXEL



最後に公開される固有技は全て最重要な技ばかりだ!!







▲1発目でガード外し、2～3発が命中!!

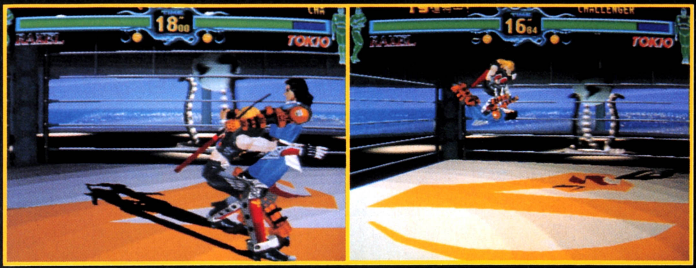
いままで公開されてきた技だけでは、いまいち精彩の欠いた戦い方を余儀なくされていたラクセル使いも少なく無かったのではないかな？　半分以上、性能の良い追い打ち攻撃で勝ちを手にしていた人もいるんじゃない？　そんな人たちも今回の公開技を習得すれば、見違えるような戦い方ができる筈。

●デススピン・ローラー

お待ちかねの3回転デススピン。慣れないと非常に出づらい。取りあえず、2回転目を⇙⇨+Kと入れるように意識して1回転目と2回転目のコマンドを連続入力してみよう。これで2回転目まで出るようになったら、次は1拍置いて⇦⇙⇩⇘⇨+Kを入れるようにしよう。慣れればそんなに難しくない筈だ。1発目をガードさせれば、2、3発目の命中は確定。起き上がりに重ねたり、浮いた相手への追い打ち攻撃にも使えるのだ!!

●デトロイトロックダウン

あのCPUが使ってくる、憧れのクルクル投げがこれ。コマンドの始動がレバー上方向な為、ガード状態から入る。実はこれが重要。相手の攻撃をガードしたら、素早くレバー下+P+Gで投げ確定。なかなか出ないという人は、下方向レバーを長入れにするとイイ感じ。まずは、CPUで練習しよう。



▲CPU相手に練習するなら、ダッシュから急停止してG+⇧、⇩+P+Gとやるか、ダウンさせられたら前転起き上がりで相手に近づいていって、起き上がり中にコマンドを入力しておいて投げよう

技　名	コ　マ　ン　ド	属　性
●立ちキック		
デススピン・ローラー	⇨+K+G⇩⇘⇨+K+G⇦⇙⇩⇘⇨+K+G	上上上段攻撃
●投げ		
デトロイトロックダウン	⇧+G⇩+P+G	投げ技
デスキャノン	⇨⇨+P+G	投げ技
デンジャラスノイズ	⇦⇨+P+G	投げ技

TOKIO



個性の無さが主役の証明!?地味でも強いコンボの達人





▲コマンドがもう少し簡単だったら…

強いことは強いんだけど、オーソドックスな技ばかりでいまいちのめり込めないトキオ。…強いんだけどねぇ。

●コンボ・ベントエッジ

K→P→Kと変化していくコンビネーション。浮かした後の追い打ちとして使えば威力は絶大!!それ以外には特に有効な使い道はあまり見あたらないかも。

●コンボ・リアクターコザック

前述のコンボとほぼ同じ。最後が下段の分だけ使えるかも。無理な体勢からでも最後までヒットしてくれるのがうれしい。威力もまあまあ。

●コンボ・トリックスプロ

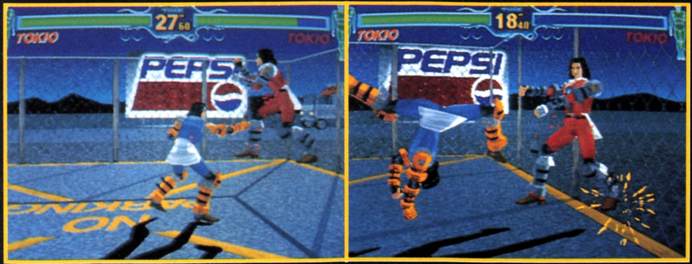
対CPU戦で、すさまじいまでの使い勝手のよさを見せるのが、このコンボだ！　ジェーンまでの相手であれば、すべてこのコンボで倒すことも可能だぞ!!

●ライトニングアロー

イメージ的には、ジャブジャブストレートって感じかな。見た目は派手なので、魅せるプレイをこころがけたければ使っていこう。

●ショルダースロー
●グランドアクセル
●デッドエンドダブルニー

すべて投げ技。デッド～のみ壁際限定。あとは上段投げ。



▲最後のキックが中段のため、かなり使えるコンボとなっているこのコンボ・トリックスプロ。対CPU戦では最も信頼のできるコンボのうちの1つである。CPUジェーンまでならこの技だけでOK

技　名	コ　マ　ン　ド	属　性
●立ちキック		
コンボ・ベントエッジ	KPPPK	上上上上上段攻撃
コンボ・リアクターコザック	KPPP⇩+K	上上上上下段攻撃
コンボ・トリックスプロ	KPPP⇖+K	上上上上中段攻撃
●ミドルパンチ		
ライトニングアロー	⇨+PP⇩⇨+P	中中中段攻撃
●投げ		
ショルダースロウ	⇨⇦+P+G	投げ技
グランドアクセル	⇨⇦+P+K+G	投げ技
デッドエンドダブルニー	⇦⇨+K	投げ技

MAHLER



最凶にして最悪のバイパー
全てが謎に包まれた闘士!!

さて、遂に最凶のバイパーが姿を現しました。その見た目も凶悪なら、強さも凶悪。唯一の救いは、どうやらガード＆アタックが無いようだということくらい。得意な戦法は、長大なコンビネーション技を駆使して、相手を翻弄する戦い方。１つ１つの技のダメージも大きいので、通常キャラが相手にする場合はガード＆アタックを上手く使っていかなければ、勝ち目は無い。逆にマーラーは、相手に如何にガード＆アタックを使わせないで戦うかが重要なのだ。

●エクストリーム・デスフィナーレ

『FV』最長コンボ。最後が、アーマー破壊技のハリケーンパンチというのが非常に美味しい。しかも、この技の前に他のコンボをつなげて、更に長くも出来る！

●ガスト・オブ・レイジ

ジェーンのツーハンドバッシュのような双掌。非常に使える！

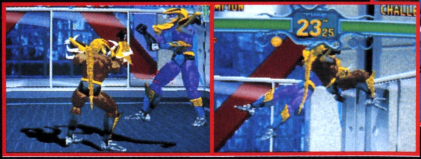
●ローフィストスピン

下段パンチから下段キックへとつなげるコンビネーション。相手は倒れないし、凶悪なマーラーに不似合いな技だけど、安全に勝ちたい人は、トドメにどうぞ。

●ローショット・ダークプレリュード

下段蹴り→上段蹴り→パンチ２発のコンビネーション。このままエクストリーム・デスフィナーレにもつなげられて、超強力。この場合は、最後のパンチ２発がエクストリームの最初のパンチ２発と考える。コマンドを表記すると、⇙＋KKPP⇨KP⇨＋P⇦⇩⇨＋Pとなるわけ。他にもブロー＆フィストや小Jパンチなどからもエクストリーム系につなげられる。





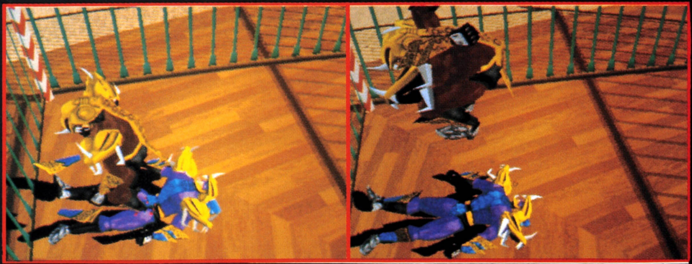
▲下段蹴りから上段へと移行する技も多い

エクストリーム系のコンボは、入力が難しい代わりに超強力。どんな状況でも出せるように日頃から訓練しておくことが大事（?）。



▲『FV』最長コンボのエクストリーム系コンビネーション。下段→上段→中段と慣れるまでは、そう簡単にはガードされることもない。ただし、ガード＆アタックだけには注意しないと痛い目を見るので、確実に当てていけるようにしよう!!

技　名	コマンド	属　性
●立ちパンチ		
ストロングフィスト	P	上段攻撃
エクストリーム・ブロー	PP	上上段攻撃
フィスト&ハイキック	PK	上上段攻撃
コンボ・スイッチアッパー	PKP	上上中段攻撃
ブローコンボ・アッパー	PPP	上上中段攻撃
ブローコンボ・ハイキック	PPK	上上上段攻撃
ブローコンボ・ストレート	PP⇨＋P	上上中段攻撃
エクストリーム・デスプレリュード	PP⇨＋K	上上中段攻撃
ブローコンボ・ロースピン	PP⇩＋K	上上下段攻撃
ブローコンボ・ダブルハイキック	PP⇨＋KK	上上上上段攻撃
エクストリーム・デスシンフォニー	PP⇨＋KP	上上上中段攻撃
エクストリーム・デスレクイエム	PP⇨＋KP⇨＋P	上上上中中段攻撃
エクストリーム・デスフィナーレ	PP⇨＋KP⇨＋P⇦⇩⇨＋P	上上上中中中段攻撃
●立ちキック		
ストロングハイキック	K	上段攻撃
ロングハイキック	⇨＋K	上段攻撃
ハイキック&フィスト	KP	上上段攻撃
ハイ&サイドキック	KK	上中段攻撃
●ミドルパンチ		
ストロングアッパー	⇘＋P	中段攻撃
ストマックブロー	⇨＋P	中段攻撃
ガスト・オブ・レイジ	⇦⇨⇨＋P	中段攻撃
ハリケーンパンチ	⇦⇙⇩⇘⇨＋P	中段攻撃
ブロー&フィスト	⇨＋PP	中中段攻撃
●ミドルキック		
アクセルロール	⇘＋K	中段攻撃
ストロングニー	⇨＋K	中段攻撃
ハイ・ダブルアクセル	⇘＋KK	中上段攻撃
ミドル・ダブルアクセル	⇘＋K⇨＋K	中中段攻撃
ロー・ダブルアクセル	⇘＋K⇩＋K	中下段攻撃
●しゃがみパンチ		
ローフィスト	⇩＋P	下段攻撃
ローフィストスピン	⇩＋PK	下下段攻撃
●しゃがみキック		
ローショット	⇙＋K	下段攻撃
レボリューション・ワン	⇩＋K	下段攻撃
レボリューション	⇩＋K＋G	下段攻撃
ローショット・アクセル	⇙＋KK	下上段攻撃
ローショット・ブロー	⇙＋KKP	下上上段攻撃
ローショット・ダークプレリュード	⇙＋KKPP	下上上上段攻撃
ハイ・ダブルレボリューション	⇩＋K＋GK	下上段攻撃
ロー・ダブルレボリューション	⇩＋K＋G⇩＋K	下下段攻撃
●投げ技		
ウォールスロー	P＋G	上段投げ技
ウォールグラスター	P＋G	上段投げ技(相手壁際)
ウォールアクセル	P＋G	上段投げ技(自分壁際)
ジャーマンスープレックス	P＋G	背後投げ技
ブレンバスター	⇩＋P＋G	上段投げ技
ブラックレインボー	⇦⇨⇦＋P＋G	上段投げ技
ブラックホール	⇦＋P＋K＋G	空中投げ技
●ダウン攻撃		
レッキングダイブ	⇧＋P	ダウン攻撃
ストライクスタンプ	⇩＋K	ダウン攻撃



▲マーラーは、追い打ち攻撃までアーマー破壊技。ちなみに下段アーマーを破壊することが出来る！

多彩なコンビネーションと強力な投げ技で敵を撃破!!

●ジャンプハンマー
何の変哲もない小ジャンプパンチ攻撃なのだが、このジャンプハンマーの強さは、この後にストロングフィストから始まるコンビネーションにつなげることが出来ることにある。当然、エクストリーム・デスフィナーレにつなげることも出来るのだから強力だ。攻撃を喰らって壁に叩き付けられた時などは、素早く受け身を取って、ジャンプハンマーからのコンボを叩き込んでやるのも有効だ。

●ウォールスロー
通常の壁に対して相手を投げつける技。すかさずエクストリーム系のコンボで追い打ちをかけよう。

●ウォールグラスター
相手が壁際にいるときの投げ技。相手を壁にこすりつける荒技だ。

●ブレンバスター
相手を自分の肩に担ぎ上げて地面に叩き落とす投げ技。レバーは下方向に入力するが、下段投げ技では無いので、注意しよう。

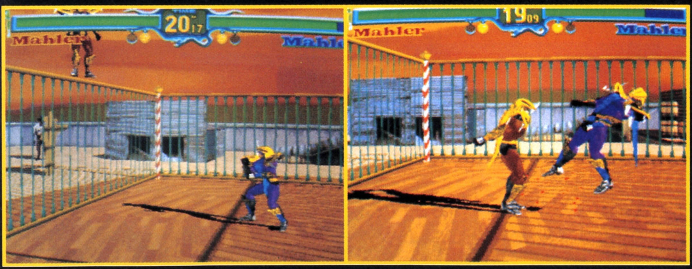
●ブラックレインボー
相手の首を摑んで高々と掲げ、首をへし折ってから地面に叩きつける投げ技。見た目が恐ろしく痛そうなので、多用すべし（笑）。

●ブラックホール
これだけ様々な技を持っていながら、なんと空中投げまで持っている。こんな重そうな身体でよくやります。アッパーで浮かせたら、安定追い打ちとしても重宝します。

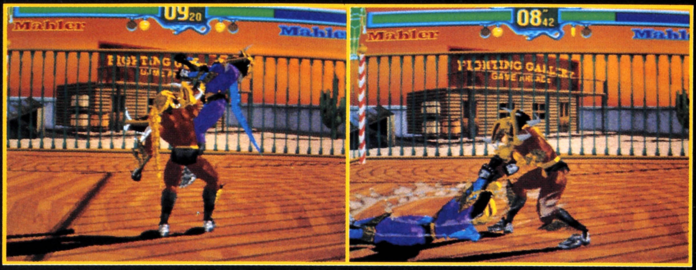
●レッキングダイブ
レバー上入れ＋Pの全員共通の通常追い打ち攻撃。しかし、マーラーはこれがアーマー破壊技。ちなみに下段アーマー破壊技です。

●ストライクスタンプ
こちらは、レバー下入れ＋Kの追い打ち攻撃。他のキャラより、攻撃力発生までに時間がかかるので、入力は早めに行うように!!

●ウォールダイブ
ハニー、ピッキー、ジェーンにある壁に登ってからの攻撃。ダウン攻撃の１種だが、利用頻度低し。



▲この巨体で、軽々と壁の上に登るマーラー。壁に登った時点で⇧＋Pを入力すると、強力なダウン攻撃を繰り出す。当然、アーマー破壊技。しかし、技を出すまでの時間がかかるので使いづらい!?



▲相手の首根っこをひっつかんで高々と抱え上げ、ゴキリと一捻り。そして、地面に叩きつけるという、猛烈に豪快な投げ技。B．Mに喰らって痛い思いをしたことのある人は、ぜひ仕返ししてやろう

技　名	コ　マ　ン　ド	属　性
スラストパンチエア	➞＋P	中段攻撃
ナックルハンマー	➞＋P＋K＋G	中段攻撃
ジャンプハンマー	➞P	中段攻撃
ジャンプハンマー	➞⇨＋P	中段攻撃
ジャンプトー	➞＋K	中段攻撃
ローリングソバット	➞K	中段攻撃
フレアトー	➞K	中段攻撃
フロントジャンプトー	➞⇨＋K	中段攻撃
フロントエアキック	➞⇨＋K	中段攻撃
エアダイブ	➞⇩＋K	下段攻撃
フレアキック	➞⇩＋K	下段攻撃
バックエアキック	➞⇦＋K	中段攻撃
ジャンプハンマー	⇧＋P	中段攻撃
ローリングソバット	⇧＋K	中段攻撃
ホッピングキック	⇧K	中段攻撃
ローカットキック	⇧⇩＋K	下段攻撃
ターンフィスト	P	上段攻撃
ターンハイキック	K	中段攻撃
スピンキックターン	⇧＋K	中段攻撃
ロースピンキックターン	⇩＋K	下段攻撃
ローターンフィスト	⇩＋P	下段攻撃
ターンダブルフィスト	PP	上上段攻撃
ランニングストレート	P	中段攻撃
ランニングタックル	P＋G	特殊中段攻撃
ランニングニー	K	中段攻撃
ローリングソバット	⇧＋K	中段攻撃
スライディングキック	⇩＋K	下段攻撃
ランニングジャンプキック	⇗＋K	中段攻撃
クライムウォール	➞＋P	移動技
ウォールダイブ	➞＋P	ダウン攻撃

遂に全国大会が開催される!! リンも白バンで出場予定です



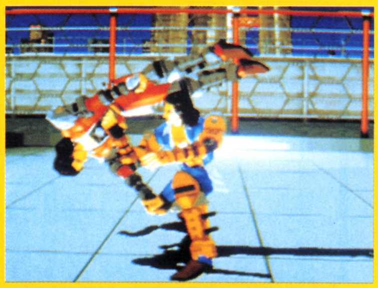


▲なんか、全てのアーマーを剝ぐと別のゲームみたい…

いてまうぞコラ〜!! 先月号では、白バンか赤サンマンかで迷っていたリンですが、白バンに決定！　街での戦績はサンマンの方が良いのですが、バンの豪快さに負けました。少なくとも大ジャンプキックに腹を立てて、冷静さを失うようなことが無いように気をつけたいと思っています。（リン寺田）

ちょっと弱気でスミマセン！ グレースってなんかさぁ…





▲コイツ強いんだよねぇ。格好いいしなぁ。ちぇっ…

いや、別に気が抜けちゃった訳じゃないです。ないんですけどぉ……。ちょっと愚痴っていいですか？　あのさぁ、グレースってなんか物足りなくない？　決め手に欠けるっていうかイマイチここ１番の勝負強さがないっていうか……。最近全然勝てないんですよボクは。最強の道って険しいなぁ。

さらばギース…。その言葉に隠された



[最終回] 最後と言うことでギースの隠された技を公開!!

ギース最終奥義公開!!

若い頃も使っていた!?

デッドリーレイブはギースが若い頃に使っていた技の一つ。そう、『龍虎2』で使っていた乱舞技がそれである。ガードができ、最後の技に隙があるのも同じなのだ。



◀『龍虎2』の時は、龍虎乱舞のような技だったのだ。途中で止められることも…

①体力点滅状態

&

②パワーMAX

条件は2つ!!



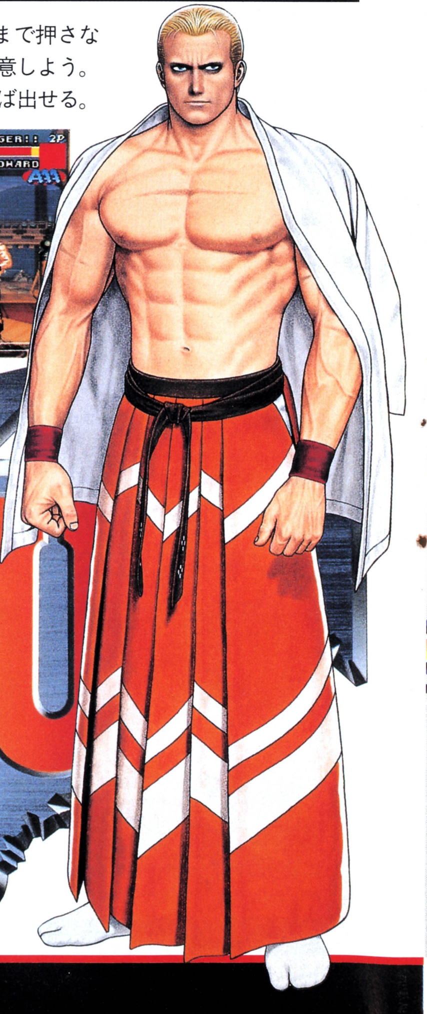
デッドリーレイブを出す条件は2つあり、体力ゲージが赤く点滅し（超技が出せる状態）、パワーゲージMAXだと使用することが可能。簡単に説明するなら、潜在能力と同じ条件ということ。それとこの技は潜在CAなので、タイミングよくボタンを押さないと、途中で止まってしまうので注意。

→↘↓↙←→+AABCCCBC↓↙←+C

コマンドを見て難しそうと思うが、なれてしまえば意外と簡単。CAは先行入力すると、途中で止まってしまうこともあり注意だ。最初の→↘↓↙←→+Aは2段攻撃となっており、タイミング良くA, B, C, C, Cと押していこう。このC連打はちゃんとアッパー（3回目のC）が出るまで押さないと止まってしまうので注意しよう。あとはタイミング良く押せば出せる。



▶ここのアッパーがポイントだ!!



REAL BOUT 餓狼伝説

目指せ1Coinクリア

真の意味を徹底的に探る





どう［デッドリーレイブ］当てる?

デッドリーレイブ道場

デッドリーレイブを連続技で使うには!?

デッドリーレイブをマスター（もう完璧に出せるようになった!?）したら、次はどう連続技に組み入れるかが問題となる。デッドリーレイブは特殊CAだが、特殊潜在能力でもあり、キャンセルのかかる通常技なら、ちゃんと連続技へ組み込むことが可能なのだ!!　ではどんな連続技があるかというと、ざっとこんな感じだろうか。斜めジャンプC(2ヒット)～ダッシュ立ちC（2ヒット）～デッドリーレイブ。これは以外と楽な連続技だが、ジャンプ攻撃を早めに出さないと2発当てることが不可能に。引き付けて1発にしても連続技になるが、それではさみしいので狙っていこう。ジャンプ攻撃を当てたら、相手はしばらくよろめいており、すぐダッシュし立ちCをすれば2段攻撃の近距離Cとなる。あとはキャンセルしデッドリーレイブを出すだけ。つぎに、斜めジャンプC（2ヒット）～ダッシュ立ちA～立ちC（2ヒット）～立ちC～立ちC（2ヒット）～デッドリーレイブ。これは上級者向きで、いくらか練習をしないとマスターできない。やり方は最初の応用となり、ジャンプ攻撃の後にダッシュ攻撃を当てる戦法。ダッシュAからの技は前号で紹介したC A。あとはキャンセルをマスターすれば完璧に使いこなせる!!



▲お薦めは、斜めジャンプC（2ヒット）～ダッシュ立ちC（2ヒット）～デッドリーレイブ。ポイントはジャンプ攻撃とダッシュ攻撃の2つだ!!

楽に当てる方法とは!?

飛び込みが難しいという人には、しゃがみB×6～立ちB～デッドリーレイブがお薦めだ。



▲しゃがみ連打からなら楽に入れられる

こういう連続技はダメ

必殺技によっては〝使えない〟CAもある。例えば、斜めジャンプC（2ヒット）～A～B～◸+C～デッドリーレイブ。最後の◸+Cは相手を浮かす技となっており、それにデッドリーレイブをキャンセルすると、最初の攻撃しか当たらない。



▲屈辱技として使うなら面白い連続技かも!?

連続技以外のデッドリーレイブの当て方

基本的にデッドリーレイブを連続技以外に当てる方法は、相手の攻撃（連続技や必殺技）がミスったときに出せば、簡単に当てることができる。最初に言っておくが、ずっと〝待って〟いろとは言っていないので勘違いしないように!!で、キャラの必殺技にはハズすと隙の大きい技があり、その隙を逃さずデッドリーレイブを入れるのがキーポイントとなる。まさに、一瞬の隙に反応しろ!!　ということである。これはばっかりは、反応できるかというものなので、対戦をしまくり練習してくれとしかアドバイスできない。他に、スウェー攻撃をガードし、すぐしゃがみ連打～立ちB～デッドリーレイブも効果的だ。



▲対空必殺技や超必殺技は隙が大きく、デッドリーレイブを狙うチャンスだ!!

闘 ［対人戦］

対人戦の攻略法を伝授!!

対戦が上手くなるには、とにかく練習をするしかない。対CUPでも自宅でもいいから、すこしでも差をつけておくのが鉄則。連続技あたりは、自宅で練習するとデク相手なので楽にできるが、実際にゲーセンで対戦してみると〝できない〟という場合もあるので注意しよう。実際に動いている相手と戦ってみると、意外と入らないものなのだ。それと、相手の〝ちょっとしたミス〟を逃さないようにする。押されていても、相手がミスれば逆転のチャンスなので、つねに集中しておこう。最後に持ちキャラは、あれもこれもと使わず1〜3キャラを集中しプレイするがうまくなるコツとなる。



①有効な連続技の当て方とはどうやるの!?

人との対戦では難易度の高い技より、実はお手軽な連続技の方が使え、ダメージ量は少なくても地道に当てていけば強力な連続技となる。たとえばテリーを例にとってみると、斜めジャンプC〜しゃがみA×5〜しゃがみC〜クラックシュートがお手軽な技となる。難易度の高い連続技は、斜めジャンプB〜斜めジャンプC〜ダッシュ立ちA〜立ちC×3〜パワーダンクとなる。この2つを比べてみると後者の方が強く、前者の方は弱いが簡単に入りミスも少なくオトク。といった訳で、無理に難易度の高い連続技を狙うよりは、お手軽な技を確実に当てていった方が、より勝ち抜くためのコツといえよう。だからといって、ワンパターンな攻めだと問題があるけど……。



立ちよりしゃがみ!?

しゃがんでいる相手に攻撃が当たった場合、立ち技を出すとスカリ入らない。しゃがみ技なら相手が立っていれば無条件で入り、しゃがんでいる相手にも入る。

②ガードキャンセルの使い道とは何か!?



A連打は天敵か!?

A連打は無敵技でないと返しにくいが、中段当て身のGCを持つギースやビリーは問題なく返せる。舞、双角は密着状態の1発目に出せば勝つことが可能である。

『リアルバウト』のGCは、各キャラ決められた必殺技のみ使用可能。そのため、キャラの中には〝使い道のない〟GCもある。使えるGCは無敵時間のあるキャラ（テリー、アンディ、ジョー、ビリー、ホンフウ、崇雷、崇秀）で、使えないガードキャンセルはそれ以外の技となる。ただし、A技連打ならギースやビリーの中段当て身が使え、A連打キラーともいえるだろう。GCは使い道はあるが難しいので、無理に狙わなくてもいい。



③スウェーラインは絶対に安全なのか!?

先に結論を言ってしまうと、使わない方が無難。使うのなら、AとBは相手に当たっても反撃を喰らってしまうので、基本的には相手を反対のラインへ飛ばすCを使用。ただし、しゃがんでいる相手には当たらないスウェー攻撃もあり、フランコのC、ギースのAとB、山崎のAとCの奥ライン攻撃はガードしなくてもよい。例外として、当り判定の大きい（横幅のある）キャラは不可能（テリー、フランコ、ボブ、ギース、双角、ダックは入る）。また、手前より奥ラインの攻撃が強く、ガードされても相手の攻撃を防ぐことが可能（ダックはA。アンディ、舞、ビリー、マリーはAとB。崇雷、崇秀は全部可）。しかし、ガードする側は連打できる技をカウンターで当てれば反撃が可能。



ラインへ飛ばせよう

相手をラインへ飛ばせるのは効果的な攻撃となる。CAにはラインへ飛ばす技があり、それをキャンセルし必殺技を出すと強力な連続技へ化けるものもある。

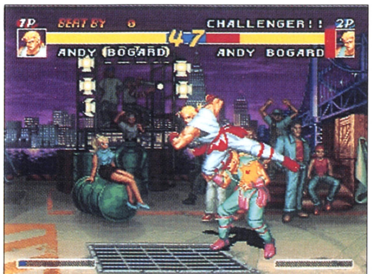
アンディで勝つ!!

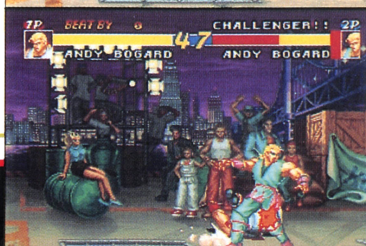
勝ちたければ幻影不知火を使え!!

とにかく必殺技の幻影不知火が強く、やられた方はノイローゼになる嫌な技。難しいが、空中にいる相手に超裂破弾を当てると、最高3回ほど入る。ただし、超裂破弾は〝4発目〟をヒットさせると燃え判定がなくなるので、2〜3発までしか当てないようにしよう。それと、溜め技なのでヒットしたら溜めておくように。難しいが壮快な連続技だ。



▲超裂破弾は空中にいる敵に4発目をヒットさせなければ強力な連続技となる!!







進化し続ける驚異のギース・ハワード!!







▲連続技が苦手な人にお薦めなのがこれ。飛び込み技であるCは少し特殊なので他の技に変えても可能だ

GEESE

斜めジャンプC（2ヒット）～しゃがみB×3～立ちB～デッドリーレイブ。これは最もポピュラーなギースの連続技で、隙あらばドンドン狙っていこう。もしゲージが溜っていない場合は、斜めジャンプC（2ヒット）～A～B～➡+C～レイジングストームが良い。ポイントはCAの最後に➡+Cにすること。それと、キャンセルを早めにしないと逃げられる心配あり。またイージーな連続技だと、斜めジャンプC（2ヒット）～⬅+A～弱邪影拳～雷鳴豪破投げというのもお薦めだ。

対戦で使う際のチェックポイントを一挙公開。強敵をぶち倒せ!!

ギースを使うにあたり良く使う技は、遠距離立ちC、しゃがみB&C、斜めジャンプC、邪影拳、烈風拳となる。遠距離立ちCは、当たれば3ヒットしリーチも長いので強力。ガードされても、キャンセルがかかるので安心。ただし、GC狙いには要注意。しゃがみBは一発でも入れば連続技へつなげる優れもの。斜めジャンプCは2段攻撃で、1段目をガードしても、2段目が入る可能性がある。知らない人には、非常に有効な技となる。邪影拳は、強力な必殺技だが、空中の敵に当てると、相手に反撃されるので気をつけよう。烈風拳は、昔ほど頼りになる飛び道具ではない。

ギース様が苦手とするのはこの3人



幻影不知火や激飛翔拳をスピードを活かして使われるとツライ!!	背が小さく、当り判定が小さいので厄介な相手。超技も厄介だ。	小技一発で大逆転されてしまう、全キャラに取っての天敵だろう。

ギースのお薦め必殺技を紹介しよう

牽制技か!? 烈風拳

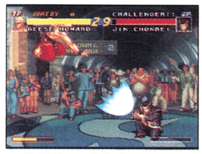
やみくもに使ってもダメ。使うなら通常技をキャンセルして出したり、相手の起き上がりに重ねるのが効果的。ダブルは隙が大きいので、あまり使用しない。飛び道具の撃ち合いや削るには使えるけどね。



▲主力と呼ぶには貧弱!?

逃げるなら、疾風拳!?

『がろスペ』に比べ、弱体化が目立つ疾風拳。『リアルバウト』になり強くなった部分は、疾風拳を打った後に空中移動できることだろう。ダブル疾風拳は、隙が大きくコマンド入力にもクセがあるので×。



▲軌道修正が非常に重要!!

パワーアップの邪影拳

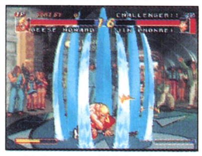
邪影拳は前作と比べ、非常にパワーアップした技。溜め時間が短くなり、連続技にも組み込みやすい。GCを除けば恐い物無し。ガードされても、隙は少なくバンバン使える。連続技以外では弱で出した方が吉。



▲当たったら追い打ち確定

レイジングストーム!!

非常に使える技へと化けた。攻撃範囲はスウェーラインまであり、チョコマカと動き回る相手に有効。これを連続技に混ぜると強く、斜めジャンプC～A～B～➡+C～レイジングストームが非常に使える。



▲スウェーで逃げても無駄

フランコで勝つ!!

持ち前のパワーでゴリ押ししろ!!

フランコはラインに飛ばしてからの連続技が強力なので、隙の無いメテオタックル～メテオバックブローで近づいてからのB～B～⬇+CとB～B～⬆+Cの二択でラインに飛ばす。相手がライン上で起き上がる所にD～メテオタックル～メテオバックブロー～➡+Bを入れる。この後も画面端ならさらにDからの連続技を入れることも可能。





▲スウェーラインにいる相手を無理やりDで攻撃し連続技へつなげていくのがベスト





攻

[対CPU戦]

飛び込みまくって倒せ!!

ここから先はギーススペシャル（笑）みたいなページなので、ギース様のファンは心して読むように!!　おもに、CPUの１コインクリア必勝法をメインに、昔のギースはこんな感じのキャラ（エンディング）だったというのを紹介してみた。CPU攻略では、それぞれの行動パターンや攻略パターンを紹介。その他では、〝この方法を使えば倒せる〟といった簡単な共通の戦略パターンまで一挙公開!!　それ以外では、ギースの過去を振り返るなつかしのコーナーまであり、まさにギース様中心のページ作りといった感じ（笑）。今作品が最後と言われたギース……これが本当に最後となるのか!?





飛び道具を持つキャラには…

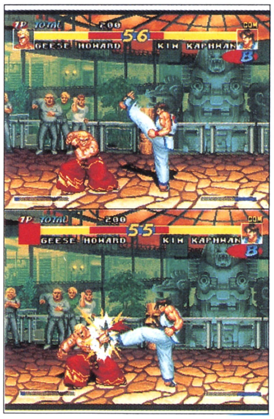
主に飛び道具を持つ相手は、自分から飛び道具を撃つことが少ない。こちらから撃つと、それに反応し飛び込んでくる。そのため、烈風拳を連射するのは非常に危険。だが、それを逆に利用し飛び込みを誘い、上段当て身やしゃがみCで迎撃するのもいいだろう。ただし、間合いが重要なので、近距離で烈風拳を打つのは控えるようにしよう。アンディと双角は隙をついて飛び込んでくるので連射は注意だ。



◀双角などは、飛び道具を跳ね返してくるぞ!!

押せ押せムードのキャラは…

飛び道具を持たないキャラは、待ってから攻撃を仕掛けるタイプが多い。じっくり待つタイプは、攻めまくれば問題ないが、こちらが守りに入ると巧みに攻めてくる。この中でキムが一番厄介な相手。それに、当て身技を持つマリーとビリーには牽制せずに技を単体で出すと摑まれ大ダメージとなる。特に邪影拳を単体で出してしまうのは危険だ。そんな場合は烈風拳を使って、牽制しつつ戦いたい。

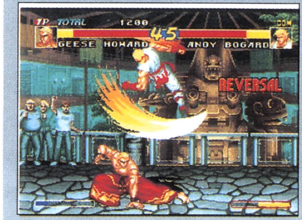


◀キムなどは攻めきれないとラッシュにくるぞ

結局

共通戦術で戦えるぞ!!

C飛び込みとしゃがみBからの連続技を主体に攻めよう。対空が完璧なキャラは、ダッシュ小ジャンプが有効。連続技はしゃがみB連打～立ちB～➔+Cから、D～烈風拳が非常に有効だ。



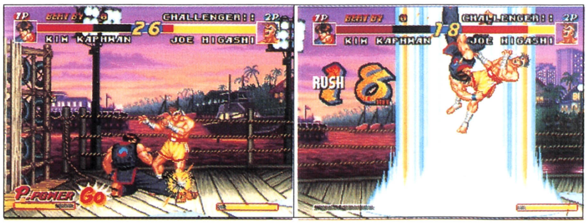
▲相手の隙には、連続技を!!

同じ

キムで勝つ!!

しゃがみAからの連続技が強力!!

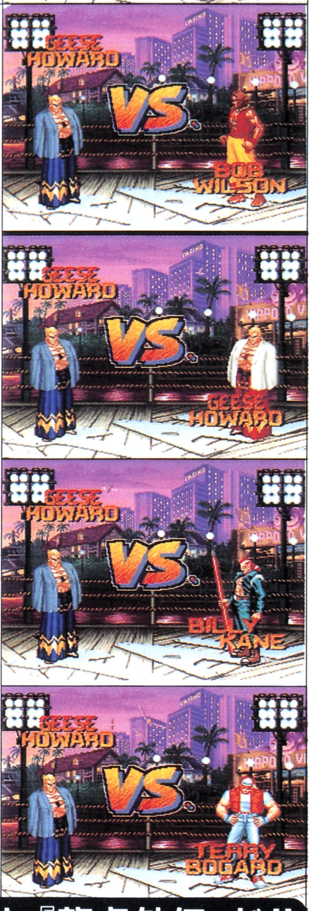
攻めるときに使える飛翔脚や半月斬は、出るのが早い上にガードさせてしまえば隙のない素晴らしい性能を持っている。また、守るときに使える飛燕斬も返し技としてトップクラスの強さを持ち強力。その他のキムの強さの秘密は、しゃがみA連打からの連続技につきる。しゃがみAからB～B～C～空砂塵が難易度も低く超強力な連続技だ!!



▲しゃがみAからの連続技は、A連打～立ちBB～潜在能力につなげられて超強力!!







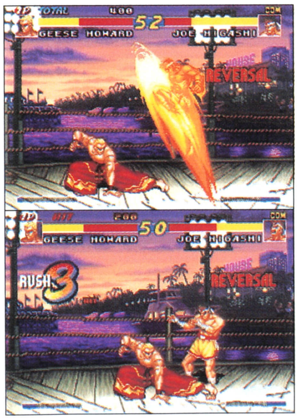
スピードを活かした攻撃をするキャラは少々苦手

アンディや秦兄弟などの強力な対空技をもつキャラは、起き上がり対空技を喰らわないように相手の起き上がりにしゃがみAやしゃがみCをギリギリ（当たらないように）重ねておくと、昇龍弾などの強力な対空技を空振ってくれる。降りてくる無防備なCPUキャラに、好きなように連続技を叩き込んでやると非常に簡単に相手を倒すことが可能となる。この時に、潜在攻撃が出せる条件が揃っているなら、A～CCC～デッドリーレイブやしゃがみB連打～立ちB～デッドリーレイブを叩き込んでやるのが理想的。これで、気持ち良く相手を葬り去ることができるのだ。逆に、スピードよりパワーのフランコを相手にする場合は、遠距離で烈風拳を出すと飛び越えてくるので、そこにリーチの長い遠距離Cを使って迎撃するのが最も安全だろう。こちらが飛び込みをすると、避け攻撃や確実なタイミングでパワーバイシクルを出してきて、手痛い反撃を喰らってしまうのだ。消極的だが、飛ばせて落とすの戦法でいこう!!



◀フランコには飛び込みは禁止。飛ばせて落とせ

その他のタイプにはどうすればいいのだろうか？



◀対空技などをスカったら連続技のチャンスだ!!

さて、上記までの戦法でほとんど全てのキャラに対応出来るはずだ。基本は、飛び込みC攻撃を使って飛び込んでいき、しゃがみBにつなぎ、状況に応じて、最も強大なダメージを与える連続技につなぐ。当然、条件さえ揃っていれば、デッドリーレイブにつなげることもできるということもお忘れ無く。そして、飛び込みCを返されてしまう相手に当たったら、今度は飛び込みA攻撃を試してみる。意外と効果的な筈だ。ただし、背の高いキャラなどは喰らい投げなどもしてくるので、使わない方がいいだろう。そして、いよいよこれも通じなくなったら、弱烈風拳で相手の飛び込みを誘い、深い飛び込みなら、↙＋Aの昇天明星打ちや当て身技で返し、浅い場合は遠距離立ちCで代えしていくのが効果的。あまり、ギャラリー受けの攻略ではないが、どうしてもCPUをクリアしたい時だけに使用することをお薦めしたい。CPU戦であまりパターンに頼りすぎる戦いをしていると上手くならないよ。

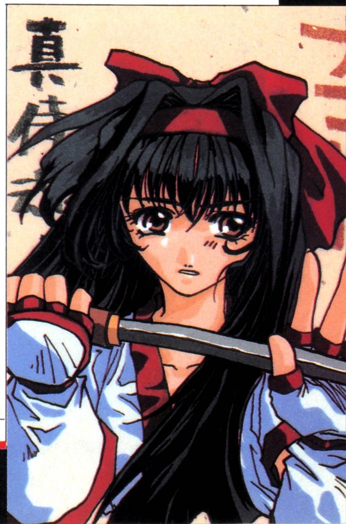
次は、『龍虎外伝』だ!!

『龍虎』シリーズは、リンが最も好きなシリーズ。来月からは新フィーチャーも楽しみな、『龍虎外伝』でお会いしましょう!! 来月が楽しみ!! （リン寺田）

遂にギース・ハワードの最終作なのか!?

SNK作品には欠かせない悪の華、ギース。登場作品も多い。初登場の『餓狼』では、自分の邪魔をするジェフを殺し、テリーとアンディがギースに復讐するという話。死闘の末、ギースタワーで墜死したと思われていたのだが、落下したのは影武者で、『餓狼3』で復活する。そして今作品である『RB』へつながっている。それ以外にもギースは登場し、『龍虎2』では若い頃のギースが見られる。『餓狼2』や『KOF』にもその名は見られる。




◀あおつき はやちゃん。君のイラストがあんまり綺麗なんで、ジャイブから奪っちゃいました。ちゃんと、禁花のポイントに加算するようにジャイブにお願いしておいたので、安心してね。今後もこんな風にジャイブから奪うかもしれないけどよろしくね



バーチャロン

目指せ 1Coin クリア

[第1回] セガAM

対戦格闘ゲームに飽き始めてしまったアナタ。この『電脳戦機バーチャロン』をプレイしなさい。新たな興奮が得られますよ！

ゲームセンターに登場して1ヵ月以上が経過したこの『電脳戦機バーチャロン』。遊IIでは、先月号の「ニューゲームコロシアム」のコーナーで操作方法などの簡単な紹介をしたが、今月はそのおさらいと新たに発見された操作方法を中心にお送りしよう。

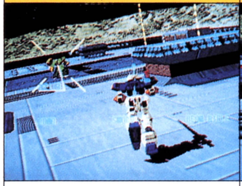
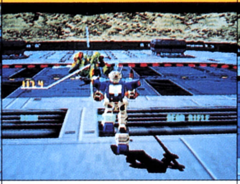
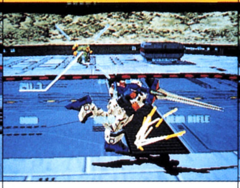
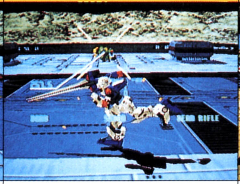


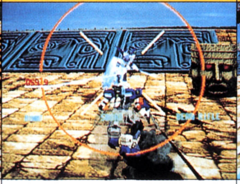
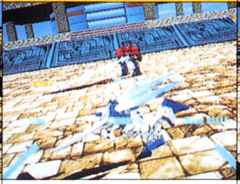
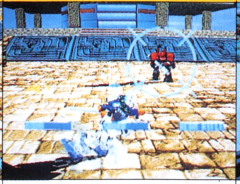
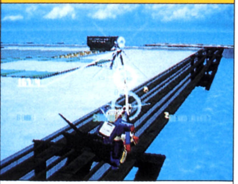
▲操作方法、攻撃方法、すべてを把握して戦え

プレイの基本となるバーチャロイドの操作方法は、全部で12種類。新たに発見された操作方法は、ダッシュキャンセルとジャンプキャンセルだ。その操作方法に加えて、攻撃方法、そしてテムジン、バイパーII、ドルカスの3機に存在する特殊攻撃も紹介。

後半では、軽装甲系バイパーIIと重火器系ライデンを例に挙げ各状況による武器の変化も解説しているぞ。

[VR基本操作方法]

前進	後退	右側進	左側進	右旋回	左旋回
↑↑	↓↓	→→	←←	↑↓	↓↑
					
2本のレバーを奥に倒すことによって前進する。通常はあまり使用することはない。障害物の陰から相手に接近する場合などに使用しよう。	前進とは逆に、2本のレバーを手前に倒すことによって、後進することができる。前進とは違い、戦闘中に使用することが多いぞ。	レバーを1本だけ右に倒すと右に歩き、レバーを2本とも右に倒すと、右に走る。移動は、この右側進と次に説明する左側進が中心になる。	レバーを1本だけ左に倒すと左に歩き、レバーを2本とも左に倒すと、左に走る。左にも書いたが、移動の基本となる操作方法だ。	左のレバーを奥に、右のレバーを手前に倒すことによって、右回りに旋回することができる。機体によって、旋回スピードに違いがある。	左のレバーを手前に、右のレバーを奥に倒すことによって、左回りに旋回することができる。後述するジャンプキャンセルを覚えれば、不要?

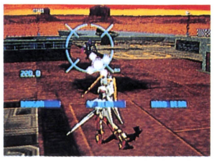
ジャンプ	ジャンプキャンセル	ダッシュ	ダッシュキャンセル	近距離攻撃	しゃがみ
←→	(上昇中に) →←	レバー+ターボ・ボタン	本文参照	本文参照	→←
					
2本のレバーを外側に開く(左レバーを左、右レバーを右)ことによって、ジャンプすることができる。相手を見失ったらジャンプだ！	ジャンプの上昇中に、ジャンプとは逆に、2本のレバーを内側に倒すことによって、無防備なジャンプ状態をキャンセルすることができる。	レバーを倒し、ターボ・ボタンを押すとダッシュすることができる(レバー、ボタンともに1つでも2つでも可)。相手の攻撃を回避できる。	ダッシュ中に、ダッシュ方向とは逆方向にレバーを倒し、ターボ・ボタンを押す(1つでも2つでも可)ことでダッシュをキャンセルできる。	ダブルロックオン状態で、2本のレバーを内側に倒す(→←)と、相手の攻撃をガードすることができる。基本的に近距離攻撃をガードする。	攻撃時に、2本のレバーを内側に倒すことによって、しゃがみ攻撃をすることができる。ただ単にしゃがむということはできないので注意。

3研から登場したロボット対戦ゲームを大攻略だ!!

［攻撃方法］

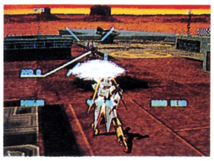
レバーについているショット・トリガー、このボタンを押すことにより、相手を攻撃することができる。様々な状況によって、武器の性能は変化するので、それらを踏まえた上で戦いに臨むようにしよう！

右武器



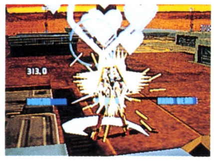
右のトリガーを押すことによって、各機体の右腕に備え付けられた武器を使うことができる。メインとなる攻撃方法が、この右武器となっている機体が多い。後述するが、ダッシュ、ジャンプ、しゃがみと状態が変わることによって、武器の性能が変化するぞ。

左武器



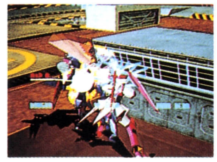
左のトリガーを押すことによって、各機体の左腕に備え付けられた武器を使うことができる。この左武器は、各機体とも攻撃の補助的な役割を持っていることが多い。右武器と同様に、状況によって性能が変化する。補助的な攻撃方法だからといって、馬鹿にしてはダメ。

両手武器



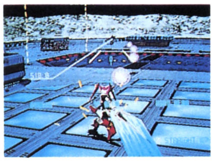
左右両方のトリガーを押すことによって、強力な武器を使うことができる。この攻撃をいかに使うかが、戦闘において重要となる。右武器、左武器と同様に、状況によって性能が変化するぞ。フィニッシュに使用するとリプレイがカッコイイのでおすすめだ。

近距離攻撃



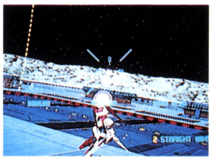
相手をダブルロックオンしたときに、トリガーを押すと近距離攻撃を出すことができる。機体によって、右、左、両手のどこに備え付けられているかが、違うので、自分の使用している機体のどこに近距離攻撃が備え付けられているのか、キチンと把握しよう。

横方向ダッシュ攻撃



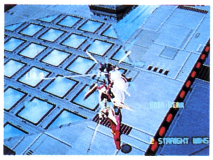
右方向か、左方向にダッシュしている状態で、ショット・トリガーを押すことによって、通常時とは性能の違う攻撃をすることができる。後述する前・後ろ方向ダッシュ攻撃とこの横方向ダッシュ攻撃は、通常のダッシュ時より、ダッシュ終了後の硬直時間が長い。

前・後方向ダッシュ攻撃



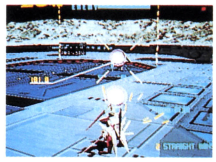
前方ダッシュ中、後方ダッシュ中にショット・トリガーを押すことによって、横方向ダッシュ攻撃と同様に、通常時とは性能の違う攻撃をすることができる。通常時と比較すると、攻撃の威力が著しくダウンするので、あまりおすすめできない。使用は控えよう。

ジャンプ攻撃



ジャンプ中にショット・トリガーを押すことによって、通常時とは性能の変化した攻撃を出すことができる。機体によっては使用頻度が高くなるが、ほとんどの機体はジャンプ中、無防備になってしまうので、ちょっと使いづらい。ジャンプしてしまった時の保険か…。

しゃがみ攻撃



相手との距離が離れているときに、2本のレバーを内側に（→←）倒すと同時に、ショット・トリガーを押すことによって、しゃがみ攻撃を出すことができる。性能が変化する他、この状態で相手の攻撃を避けることも可能（すべての攻撃ではない）だ。

［特殊攻撃］

下に挙げた3機体にだけ存在する特殊攻撃。これらの機体を使用している人は、この攻撃を戦闘に組み込んでいくと、今まで以上に楽しくプレイできるはず。条件はちょっとだけシビアだけど、我慢だ！

［テムジン］

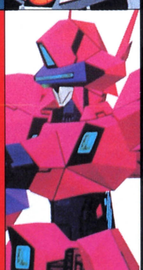


グライディンググラム／（ジャンプ中に）↑↑＋両トリガー



左武器、両手武器、右武器の3つのゲージすべてがフルの状態の時に、ジャンプ中に左記のコマンドを入力すると、グライディンググラムという特殊攻撃を出すことができる。この攻撃は、サーベルを前方に突き出し、相手に向かって突進していく。相手によっては、この一撃で倒すことも可能だ。低空で出すと当たりやすいぞ。

［バイパーII］

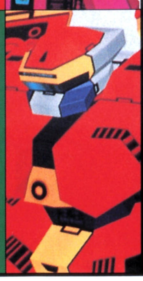


エスエルシーダイブ／（ジャンプ中に）↑↑＋両トリガー



テムジンのグライディンググラムと同様に、左武器、両手武器、右武器の3つのゲージすべてがフルの状態の時、ジャンプ中に左記のコマンドを入力すると、エスエルシーダイブという特殊攻撃を出すことができる。この攻撃は、バイパーIIが光に包まれ、相手に突進していくというもの。かなり強力なので、要所要所で使っていこう。

［ドルカス］



メガスピンハンマー／↑↓＋両トリガー

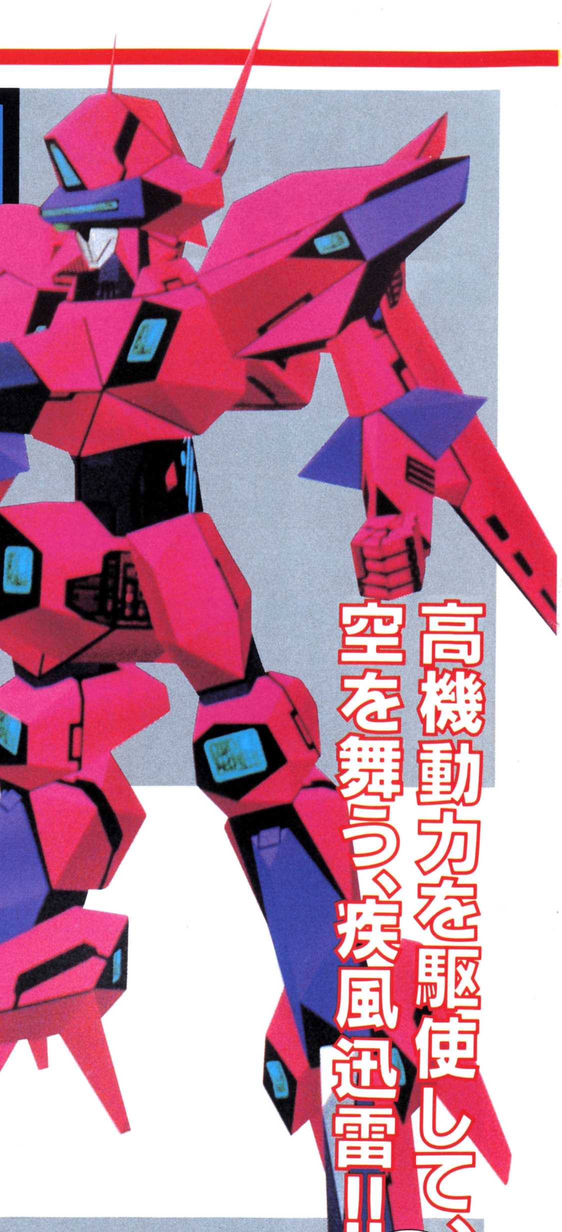


上記の2つの攻撃と同様に、左武器、両手武器、右武器の3つのゲージがフルの状態の時に、左記のコマンドを入力すると、このメガスピンハンマーを出すことができる。右旋回と同時に両トリガーを押す、と覚えよう。この攻撃は、左武器のハンマーをグルグル回しながら相手に向かっていくというもの。とても豪快な攻撃だ。

TVR-06k-H VIPER II

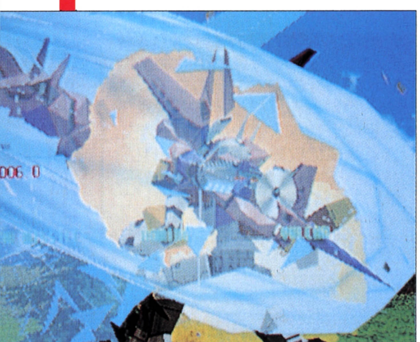
機動重視 機動力を重視するあまり、装甲は無いも同然。１発も喰らわない心構えで戦わないと勝利は遠いぞ！





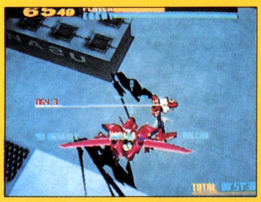
高機動力を駆使して、空を舞う、疾風迅雷!!

８体のバーチャロイドの中で、唯一空中戦が得意なバイパーII。これを如何に使うかによって、その勝率は２倍にも３倍にもなる機体だ。外見の格好良さに魅かれて使い始めたけど、その紙のような装甲ゆえに他の機体に移ってしまった人も多いみたいだけど、極めればこれほど面白い機体も無い。慣れない内は、ダッシュした途端に彼我に位置関係さえ分からなくなるほどの高機動力を生かした戦法をとってもらいたい。高機動な機体全般に言えることだが、相手の攻撃を避けるためにダッシュを使うのは極力避けよう。大抵の攻撃は、弾道さえ読み誤らなければ走るだけで避けることが出来る。ダッシュは、攻撃に使うものだという概念を植え付けよう。また、バイパーIIにとって、ジャンプは攻防一体の動作だ。相手の攻撃をジャンプで避けつつ、死角に潜り込み、必殺の攻撃を仕掛けるのがこの機体の本当の醍醐味なのだ。



CHECK POINT

攻防一体の動作ジャンプを使え



▲この位置関係なら一方的に可能攻撃

バイパーIIは、空中での自由度を持つ唯一の機体だ。これを上手く使っていくことが非常に重要。近距離でおもむろにジャンプして、相手のロックオンを振り切り、頭上からホーミングビームを浴びせたり、S.L.Cで突撃するのが効果的だ。そのまま相手の背後に降り立ち、ビームサーベルの一撃を叩き込むというのも非常に気持ち良い。

ちなみに、空中制御をマスターすれば、白兵戦も十分こなせるぞ。

紅の流星（クリムゾンメテオ）。それがオレのコードネームだ

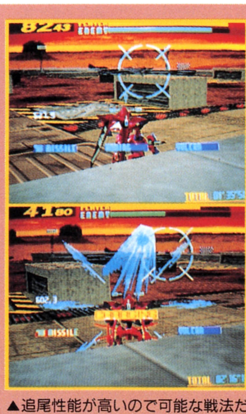


鋭角的なデザインと、右手のアキュート付シールド兼ビームサーベルに惚れて使い始めたバイパーII。街では早くも最弱説が流れている非常に不憫な愛機ですが、オレはコイツで最強を目指す。オレの事は紅の流星と呼んでくれ。（リン寺田）

TACTICS-1

障害物を盾にホーミングビームで敵を粉砕!!

市街地などで非常に頼りになるのがこの戦法。ホーミングビームは、山なりに射出される武器なのでこの戦法が取れるのだ。CPUバイパーIIやドルカス戦などは、この戦法だけで楽勝。ビーム射出後は、すぐに目の前の障害物に密着してしまえば、相手の反撃は障害物が受け止めてくれる。比類無き機動力を持つバイパーIIなら、相手との距離を一定に保つなど訳も無いはず。バイパーIIの美しい機体に、傷１つつけたく無い人用の戦術。



▲追尾性能が高いので可能な戦法だ

TACTICS-2

なるべくダッシュを使わずに攻撃を回避せよ

バイパーIIの機動力は、想像以上に高いポテンシャルを持っている。大抵の攻撃なら、ダッシュを使わずとも避けることが可能だ。重戦闘タイプを相手にする際は、相手の攻撃を円運動でかわしつつバルカンを連続で打ち込もう。相手の攻撃が途切れた所で、すかさずダッシュで相手の脇をすり抜け、背中からミサイルを全弾叩き込むなどして、相手を翻弄してやろう。追尾性能が鈍る間合いを知っておくと、更に戦いは楽になるぞ。



▲バルカンも連続で撃ち込めば強力

武器変化

バイパーIIの装備は、前後ダッシュ状態の時が最も威力を発揮することが多い。高機動力を駆使して、相手とのすれ違いざまに連射攻撃を叩き込んでいくようにすれば、その性能を最大限に引き出せるぞ!!

通常・歩行

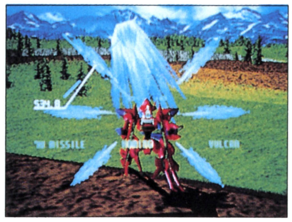
7wayミサイル（左）



▲広範囲をフォローするため、牽制には◎

停止、歩行状態での左手の武器は7wayミサイル。その名の通り、扇状に7発のミサイルを連射する兵器だ。各ミサイルには、若干の追尾性があるため真正面の敵には複数発当たる可能性があるが、基本的には動き回っている敵を牽制するために使う武器だろう。倒すつもりなら、前後ダッシュから使う方が効果的だ。

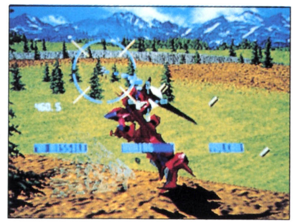
ホーミングビーム（両手）



▲追尾性、威力とも文句無しだが硬直が…

障害物の多いロングレンジ戦で威力を発揮するのが、このホーミングビームだ。斜め上方向に撃つため、障害物に隠れた状態から相手を狙撃することも可能。逆に、接近戦ではそれが仇となり、相手の頭上を越えて飛び去ってしまうこともある。射撃後の硬直の長さもハンパではないので、一発必中の覚悟で使おう。

バルカン（右）

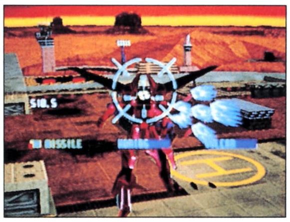


▲相手を回り込みつつ連続して叩き込もう

威力も無いし、武器としての華やかさに欠けるバルカン。しかし、このバルカンがバイパーIIの主力兵器なのだ。威力や追尾性能は低いのだが連射性能が非常に高く、弾速が非常に早いため、的確に狙えば避けることは難しい。しかも、一定量連続で命中させれば相手をダウンさせることも出来る頼りになる武器だ。

ジャンプ

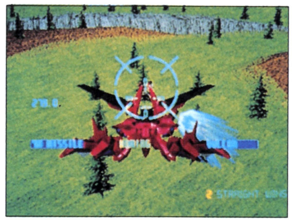
7wayミサイル（左）



▲7本のミサイルが集中して敵を襲う!!

空中で左トリガーを引くと、若干のタイムラグの後に後転しつつ7wayミサイルを撃つ派手な攻撃。射出されたミサイルは、環状編隊を組み、敵に向かっていく。硬直している敵に使用するのにはもってこいの攻撃方法だが、発射までのタイムラグが意外に長いので、無計画に撃つと先に迎撃されてしまうぞ。

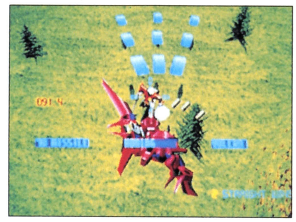
ホーミングビーム（両手）



▲相手のロックオンを振り切って使おう!!

7wayミサイルの様に、後転しつつホーミングビームを撃つため、射出までのタイムラグが気になる攻撃。相手の硬直中に使うのが理想的。相手の死角にジャンプして撃つのも非常に有効。空中での自由度の大きいバイパーIIだからこそ出来る戦法なので、ぜひ習得しておきたい。ただし、ニュータイプには無駄。

バルカン（右）



▲攻撃方法というより、迎撃用の兵器か?

空中でのバルカンは、3wayショットになる。バルカンは連続して命中させなくては、威力が半減してしまうので、あまり使う意味はない。取り敢えず、あと1発当てれば勝ち、というような状況以外では使わない方が良いだろう。実体弾を破壊することが出来るので、敵の迎撃弾を打ち落とすという用途はある。

ダッシュ

7wayミサイル（左）



▲バイパーの高機動力を生かして使おう

横方向ダッシュから使うミサイルは通常状態同様に扇状にミサイルをばらまくものだが、前後ダッシュからのミサイルは1直線に敵を撃ち抜くものになる。確実に当たる状況なら迷わず前後ダッシュから使おう。ダッシュで相手と擦れ違い、後方から全弾叩き込んで敵機を粉砕するというのがかなり使える。

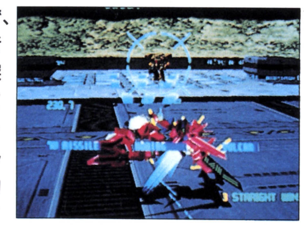
ホーミングビーム（両手）



▲追尾性能は非常に信頼性の高いものだ！

基本的には、その場から撃つホーミングビームと変わらない。ただ、移動しつつ撃つので、相手のロックオンを振り切りつつ使用出来るというのが大きい。攻撃後の硬直も通常状態から撃つより少ないようなので、使い勝手ははるかに高いように思える。発射後に機体を回転させるアクションも格好良くてイイ感じ。

バルカン（右）

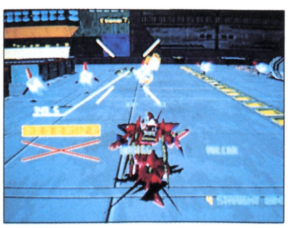


▲牽制攻撃としての性能は非常に高いのだ

取り敢えず、相手の操縦者のレベルを探るのに適しているのがダッシュ中のバルカン。高機動力を誇るバイパーIIなら、ダッシュ中に攻撃を喰らうこともあまり無い。この牽制攻撃に対する反応を見て、相手の腕前を見極めて戦術を組み立てていくといいだろう。攻撃後のスキも少ないので、あらゆる局面で役立つぞ。

しゃがみ

7wayミサイル（左）



▲砲台モードに突入した相手には有効かも

しゃがんでのミサイルは、通常状態との大きな差はあまり無い。弾道の高い攻撃を避けつつ反撃出来るのは大きいが、余程のエリートパイロットでなければ、そんな芸当は無理。安全に戦っていくのなら、あまり使わなくても良い。こんなことも出来るのだということを念頭に入れておいても損はないけどね。

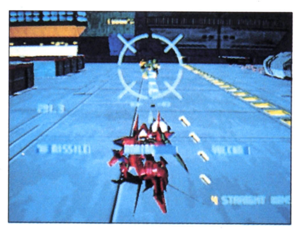
ホーミングビーム（両手）



▲通常状態でも十分障害物を越えられる！

バイパーIIは、しゃがみ両トリガー攻撃は通常状態のホーミングビームと全く同じ。元々斜め上方にビームを撃つので、存在意義が無かったのか？　当然、姿勢を低くすることもないので、相手の攻撃をしゃがんで避けつつ反撃なんてことも出来ないので、注意しよう。しゃがみ反撃には左トリガーがお薦め。

バルカン（右）

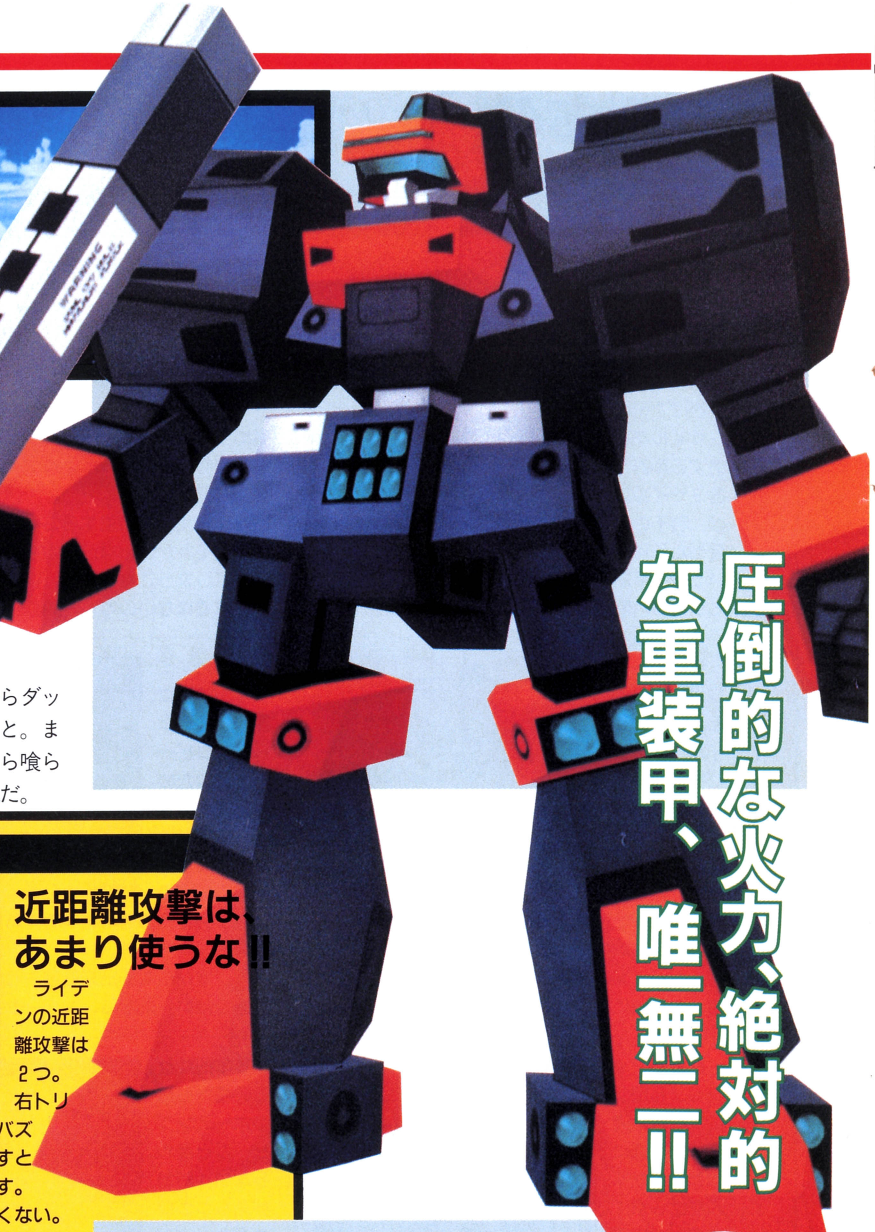


▲モーションの格好良さが唯一の使用価値

しゃがんだ状態での右武器は、ジャンプ中と同様に3wayバルカン。しかも、この時のみマガジンチェンジのような動作が挿入される。この時は、全くの無防備。さほど長時間ではないが、硬直時間が発生するわけだ。ゆえに、使用価値は無きに等しい。しかし、トドメの1発としては格好良いのでお薦めしたい。

HBV-05-E RAIDEN

火力重視　多少相手の攻撃を喰らっても、その装甲で跳ね返し、強力な攻撃を当てる。それがライデンの戦法だ



圧倒的な火力、絶対的な重装甲、唯一無二!!

どのバーチャロイドよりも強力な火器、もっとも安定した重装甲。これがライデンの特徴であり、武器だ。もちろん機動性は悪い。8体のバーチャロイドの中で、最も動きが遅いだろう。しかし、両手武器のレーザー、右武器のバズーカの威力を見れば、それも仕方がない。相手の攻撃をその厚い装甲で受け止め、強力な火気で逆転の一撃を決める。基本的には、いかにレーザーを当てるかを頭に入れて戦っていくことになる。動きが遅いので、相手攻撃を避けるには、ギリギリまで引き付けてからダッシュすること。まぁ、多少なら喰らっても平気だ。

一撃必殺という言葉は、このライデンのために存在するのだ！



CHECK POINT



▲振りかぶってから殴るのでダメ…

近距離攻撃は、あまり使うな!!

ライデンの近距離攻撃は2つ。右トリガーを押すと、右手に持ったバズーカで殴り、左トリガーを押すとショルダータックルを喰らわす。どちらもあまり使い勝手は良くない。両方のトリガーを押した場合は遠距離と変わらず、レーザーが発射されるぞ。

闇の中に潜む漆黒、人血に染まった真紅！

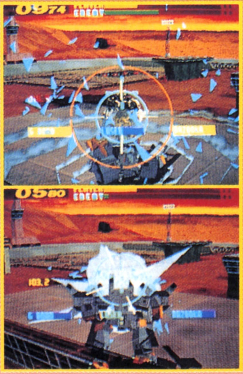


いかにもロボットという様な機体デザイン、そのデザインにがっちりとはまっている強力無比な火器、そして多少の攻撃には動じない重装甲。カラーリングも1P、2Pともに納得のいくもの。こいつをウチの機体に指名するぜ！（トラッキー高岡）

TACTICS-1

起き上がり攻撃には、レーザーがおすすめ!!

ダウンさせられた後、近距離でその起き上がりを待ち、攻撃を仕掛けてくる相手が多い。CPUもこの戦法を取ることがある。しかし、起き上がりにタイミング良くショット・トリガーを押すと（トリガーを連射していると出やすい）起き上がり攻撃を出すことができる。ライデンは右武器のバズーカで相手を突き上げることができるが、起き上がりにレーザーを撃つこともできる。しかも威力は通常時と同等。これを使わない手はない！



▲無敵状態から攻撃するので強力！

TACTICS-2

グランドボムを使って相手を誘い出すのだ！

本文にも書いたが、ライデンはいかにレーザーを当てるか、それを考えながら戦うことになる。ここにその手段の一つを紹介しよう。障害物の存在するステージでは、相手はその陰に隠れることが多い。その陰に潜んでいる相手をグランドボムで牽制。もちろんグランドボム自体にも攻撃力があるのだから、相手は別の場所へ移動しなくてはならない。その位置を予想してレーザーを撃つのだ。移動する位置を限定させる戦いかたが重要。



▲視界を遮り、不意打ちという手も

［武器変化］

ホーミング性能と攻撃力。この相容れない要素のどちらを選ぶのか、それが問題になってくる。バズーカとグランドボムはそれほど切実ではないが、レーザーは結構悩む。悩んでいる余裕があればだが…。

通常・歩行

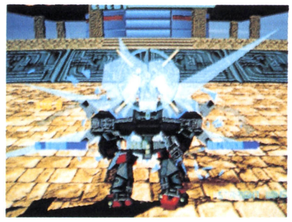
グランドボム（左）



▲物に当たると爆発。この性能を活かそう

通常、または歩行状態で左トリガーを押すと、地雷の様なグランドボムとよばれる武器を前方に投げる。このグランドボムは、物に当たると爆発する。障害物に当たった場合はもちろん、相手に当たっても爆発するのだ。TACTICS - 2でも書いたが、レーザーを当てるときの牽制として使用することが多い。

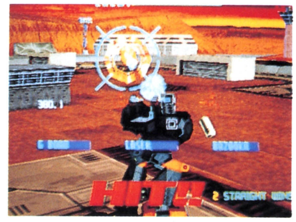
レーザー（両手）



▲ビンゴ～!!　とにかく気持ちがいいのだ

通常、または歩行状態で左右両方のトリガーを押すと、最強の武器レーザーを発射することができる。とにかくこのレーザーの威力は絶大で、バイパーIIなどの装甲の薄い機体なら、ライフ（？）がフルの状態だったとしても、あと一撃程度まで追いつめることができる。しかし、外すと反撃を喰らうのは確実だ。

バズーカ（右）

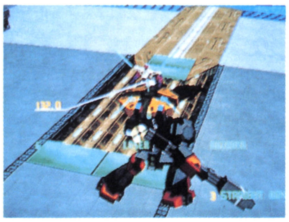


▲ロックオンしている状態で撃つこと！

通常、または歩行している状態で右トリガーを押すと、右手に持ったバズーカから弾丸を発射する。速射はきかないが、一拍おくごとに、右トリガーを押すことによって連続して撃つことができる。ホーミング性能も高いなので、通常はこのバズーカをメインして戦っていくことになる。威力も高めだぞ。

ジャンプ

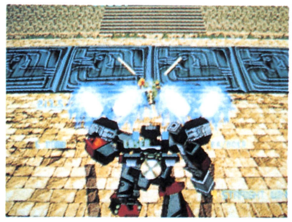
グランドボム（左）



▲ユラユラと飛んでいく。見るのは楽しい

ジャンプしている状態で左トリガーを押すと、グランドボムを下に叩き付ける様に投げる。理屈的には地面に落ちると爆発する様に思えるが、そんなことはなく、やはり物に当たった時に爆発する。ジャンプ着地後の硬直を隠すために使用するというのは可能だが、あまり戦闘中に使うことはないだろう。

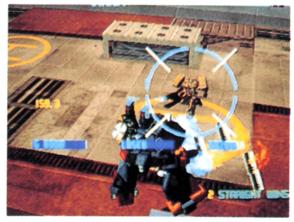
レーザー（両手）



▲扇状に飛んでいく。見た目は美しい

ジャンプしている状態で左右両方のトリガーを押すと、レーザーを扇状に4発発射する。4発を同時に発射するので、逃げる相手に当たることはあるが、通常状態とは比べものにならないくらい威力が激減してしまうので、あまりおすすめできない。まぁ、ライデンの場合、ジャンプ自体がおすすめできないが…。

バズーカ（右）



▲薬莢が4発確認できます。カッコイイ

ジャンプしている状態で右トリガーを押すと、バズーカを4発連射することができる。はっきりいって当たらないので、使わない方が良い。どうしても使いたいのなら、相手との距離が離れている状態で、牽制目的に使用しよう。絶対に当たるなんていう状況が存在するのなら、連射も速いし便利なんですけどねぇ。

ダッシュ

グランドボム（左）



▲隠れている相手をあぶり出すのだ！

ダッシュしている状態で左トリガーを押すと、グランドボムが弧を描く様にして飛んでいく。障害物の陰に潜んでいる相手に対して使用し、ダッシュ方向側に出てきたところをバズーカ、またはレーザーで狙撃する、という使い方がおすすめだ。ただ、ダッシュ終了後に硬直時間ができてしまうので、注意が必要。

レーザー（両手）



▲ハッキリいって使えません。趣味の技だ

前方ダッシュ中に左右両方のトリガーを押すと同時に4発、横ダッシュ中に押すと2発を2回の4発のレーザーを発射することができる。どちらも威力が著しくダウンする上、硬直時間が発生する。対戦格闘ゲームでいうところの見せ技的な存在だ。相手のライフが残り少ない時に使うというのが手かもしれない。

バズーカ（右）

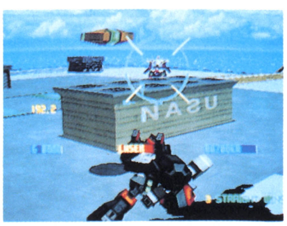


▲横ダッシュバズーカで相手を追いつめろ

後ろにダッシュしている状態で右トリガーを押すと2発、前にダッシュしている状態なら3発、横にダッシュしている状態なら8発のバズーカを連射することができる。前・後方ダッシュ中のバズーカは使いづらいが、横ダッシュでのバズーカは、ホーミング性能も威力も申し分ない。硬直時間はかなり長いが…。

しゃがみ

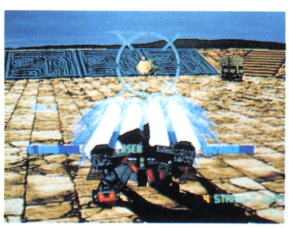
グランドボム（左）



▲障害物の上をユラユラと進んでいくぞ！

しゃがみグランドボムは、ソフトボールのピッチャーのモーションの様に、下手投げからグランドボムを斜め上方に投げる。障害物の手前から投げると、その障害物を越えていく。ダッシュ時と同様に、障害物の陰に隠れている相手をあぶり出すために使用しよう。硬直時間がほとんどないので積極的に使おう。

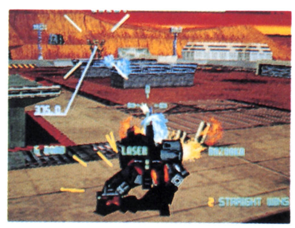
レーザー（両手）



▲いっけ～！　って思わず叫びたくなるよ

しゃがみレーザーは、4本のレーザーを真正面に発射する。通常状態でのレーザーは、避けられてしまうことがあるので、それを先読みして、これを出すという手もある。4本になっていることで、通常の状態よりも横にレーザーが広がっているので、極地的に使用することもできる。威力はやはり低めだ。

バズーカ（右）



▲とっても使いやすい。ガンガン使おう！

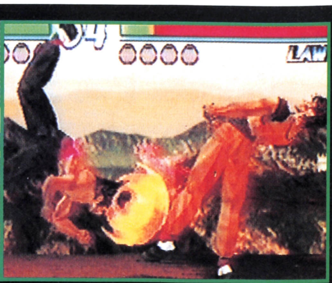
しゃがみバズーカは、4発の弾丸を連射する。連射スピードが速く、硬直時間も短いので、積極的に使っていこう。近距離でなら、そのホーミング性能の高さがより発揮される。通常状態のままバズーカを使うのなら、いっそのことこのしゃがみバズーカにしてしまった方が良い。しかし、遠距離戦の場合は別だ。

L A W 秒殺有り！幻有り！冗談有り！とにかく凄い！

まずは右の連続技から。これは、CPU戦に用いれば3秒で倒せるスグレ物。最後にダウン攻撃としてドラゴンテイルを使うのが、ポイントとなるぞ。この連続技で難しい技と技のつなぎ目は、立ち左パンチを当ててから決めるシットストレートレフトサマーだ。これを決めるには、立ち左パンチを当てた後、軽く前にダッシュ、またはしゃがみダッシュをしてから、コマンドを入力するといいぞ。相手に、シットストレートサマーのしゃがみパンチが当たる時の目安としては、相手の体がパンチよりも下にくるようならば次のサマーは決まる。この連続技は、ちょっと練習すれば誰でもすぐにできるようになるぞ。

名人芸としては1回しか見たことがないトリプルサマーがあるが、出し方は不明だ…





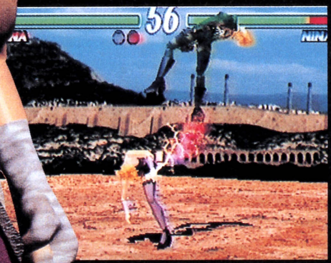






ポコポコ浮かせて相手を倒せば、相手は怒って連コイン!!　最終回は空中連続技の大特集。しかも全キャラ分だ!!

最終回　空中連続技でポコポコ勝つ!!





「浮かせてナンボ」って、みなさん思いませんか？　やっぱり浮かさないと、ねぇ。そんじゃ、始めますか!!

浮かせてナンボのものだから!!

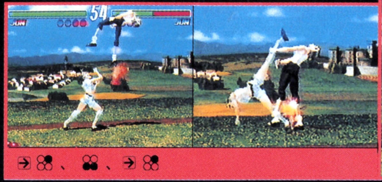
この『鉄拳2』の対戦において、空中連続技はかなり重要な要素であり、また、その楽しさを倍増（またはそれ以上）させてくれる要素だ。そこで今回は、ゲーセンですでに使えるであろうボス系キャラクターを含む、全23キャラ分の空中連続技を掲載してみた。もちろん、すべて遊IIのオリジナルだ。コマンド入力のタイミングなども説明しているので、普段使っていないキャラでも試してみてほしい。そこからさらにつながる、キミのオリジナル空中連続技が見つかるかもしれないぞ!!



※…レバーを長く入れる　…レバーを短かく入れる

JUN　威力は申し分なし！あとは経験を積むだけだ!!

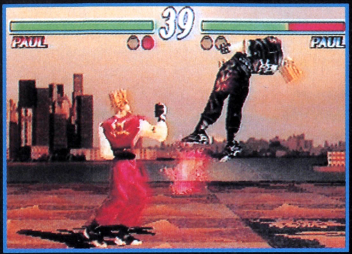


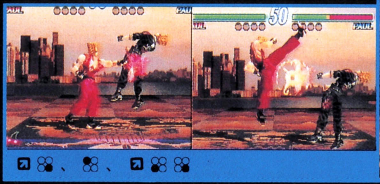


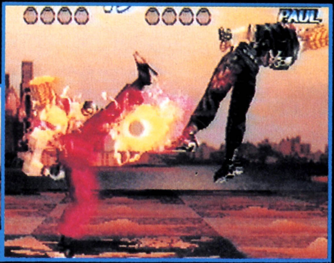


ジュンの連続技は、すっかり巷のエコロジー達に定着した、あの技です。パァンと相手を浮かしてから続ける連続技には何か、気持ち良さすら感じることでしょう。流雲墜は早めに出さないと当たらないので注意しよう。ここまで決めたら、今度は相手の起きあがりを攻める攻撃に移る。ここで使う技は白鷺遊舞にしよう。ここまで決まれば、ジュンの連続技は完成したといえるぞ。がんばろう!!

PAUL　超お手軽！しかも破壊力抜群！浮いたら決めろ







ポールの連続技の中で、実用的なのがこれ。相手に与えるダメージもさることながら、なんといっても簡単に出すことができるのだ。最後まで決めて、相手が近くに倒れているならば、相手にしゃがみダッシュで近づき、落葉を出そう。これでポールの連続技は完成だ!!

また名人芸として、浮かした後に左パンチ、そして葉桜鉄騎とつなげる連続技もあるので、ぜひとも挑戦してみてくれ！

HEIHACHI　浮かせるのがこの人の仕事。だから強いのです



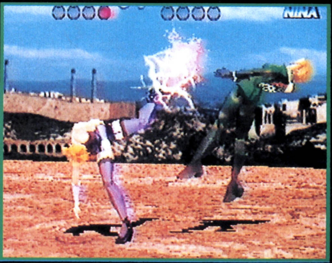


この技は、ヘイハチが持つ連続技の中でも、かなりギャラリー受けを狙える技だ。最後の奈落払いは１発か２発で止めておき、奈落払い踵切りへとつなぐと、もっと見栄えが良くなるぞ。さらに、追いうち攻撃として、破砕蹴を出しておくことも忘れずに。ここまでをワンセットとするとかなり相手の体力を奪える連続技なので、自分の連続技のレパートリーに付け加えてみよう！

また名人芸としては浮かせてから左パンチ、ワンツーパンチそして風神拳。これはかなり難しいぞ。ヘイハチは浮かすのが基本的な戦い方なので、とにかく浮かせろ!!

NINA　浮かせてしまえば後は、お手玉のしほうだい！

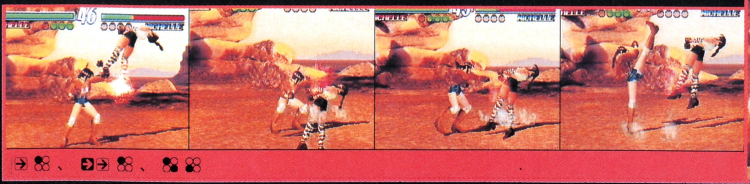


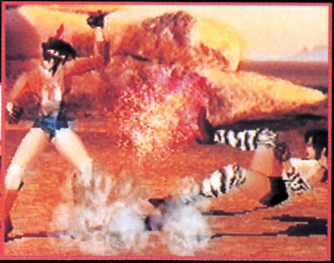


この連続技は、ひるみ技から始めれば、７～８段の大技になる。ひるませるには、サイドステップスタップ。ひるませたら写真のディバンキャノンコンボ。浮かせてからは左パンチ、もしくはワンツーパンチを決める。そして仕上げにディバンキャノンコンボとつなぎ、最後にダウン攻撃のニールキックを決めると完成するぞ。

他にも、連続技としては、ワンツーパンチから双掌破やニールエッジコンボなどがある。どちらも技と技がスムース、かつ綺麗につながるので、自分の好みやその日の気分によって使っていこう。上の７段連続技も忘れずに！

MICHELLE　最後の一撃が印象的。だってすごいんだもん！





まずは、浮かせる技について。確実に決めていくには、天砲がいい。これを虎身肘と混ぜて使えば浮かせやすいぞ。通天砲でも浮くが、こちらはガードされると投げ技を確実にくらうので、カウンター時以外に使うのはやめておこう。

次に、浮かせてからは素早く虎身肘を出そう。そして衝腿通天砲につなぐのだ。これで完成です。

名人芸としては大纏崩捶から虎身肘。そして衝腿通天砲が決まる。虎身肘は連続３回決まるので、その後、衝腿通天砲もできるぞ！

LEI　これをうまく当てるには、経験がものを言う！

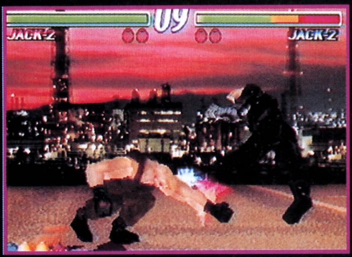


　バージョンBになってから、跳弓脚から狼牙揺震撃が決まらなくなってしまった。そこで、改良したのが今回紹介する技なのだ。
　まずは寝てから出す跳弓脚。これを対戦時に当てるには、旋風連脚や弧流腿などの攻撃をしながら寝られる技を出した後に使うと、よりよい効果を得られるぞ。ようは、いかに相手の意表をついて寝るかに、跳弓脚をあてるポイントが隠されているのだ。
　浮かせた後は左パンチを当てる。



左パンチを当てることにより、次の狼牙揺震撃が最後まで決まるようになるぞ。タイミングが非常に難しいので、しっかり練習しよう。

JACK 2　手数は少ないけど、その分破壊力バツグン！



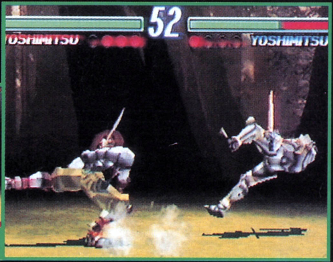


　ジャック２の浮かせ技は、バイオレンスアッパーかカタパルトスルーの２つ。カタパルトスルー後にはヒッププレスなどのダウン攻撃しか入らないが、そこまで決めても威力はかなりのものになるぞ。
　バイオレンスアッパーで浮かした後は、パンチボタン２つ同時押し

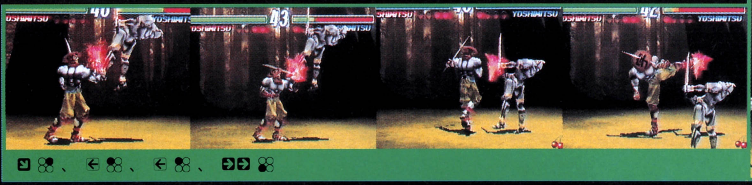


で簡単に出すことができる、ダブルハンマーが決まる。この後はダウン攻撃や起きあがりにワイルドスイングなどを重ねるといいぞ。

YOSHIMITSU　浮かさないことには、やっぱり勝てません！



　ヨシミツは、アッパーから連続技を始める。ここから、いろいろなバリエーションを選べるのが、ヨシミツの凄いところなのだ。続けてアッパーで２回ほど叩いてもいいし、忍法卍葛を断続的に２回決めることもできる。またアッパーと卍葛を交互に出し最後にバレ



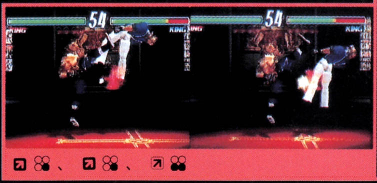
リーナキックで閉める方法もある。
　全て決めるのが難しい連続技として、草薙砲からの不憂。これが決まる時は、相手がミスをした時だけでしょう。しかし、日向砲から不憂よりは決まりやすいかも。

KING　やっぱり、浮かすよりは投げが楽しいかな!?



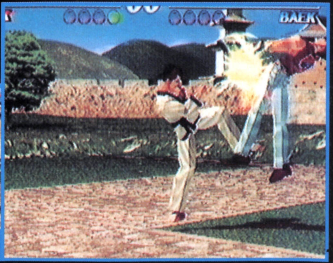


　浮かす事よりも、投げ技や打撃技で攻めることが多いキング。そんな彼でも、少しは空中連続技を持ってます。浮かし技としては、小ジャンプ右キックで出す、ライジングトーキック、ダイナマイトアッパーがある。どちらも浮かせてからなら、いろいろ技を決める

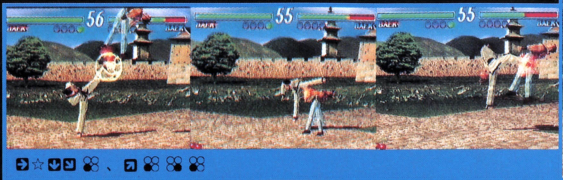


ことができるぞ。
　そこで相手の体力を充分に奪うことができるのは、今回紹介した連続技なので、使ってみよう。

BAEK　浮かしてもやはり足技。まあテコンドーだから



　ペクも浮かす機会が少ないキャラの一人。浮かすよりは、足技でガンガン攻めたほうが強いからね。
　そんなペクで相手を浮かすには、ウイングブレードという技を使っていこう!!　これを使えば、相手をかなり高くまで上げることができるからだ。浮かした後は、タイミングをはかりながら、ハンティングホークを入れよう。これを決めれば、ギャラリー受け間違いないです!!
　他にもスネイクブレードを２回



決めたり、アッパーから10連コンボを決めたりすることもできるぞ。
　ペクは足技だけでなく、浮かせてからも楽しいキャラクターだ。

WANG 浮かす技が少ないが、浮かさなくても強いのだ

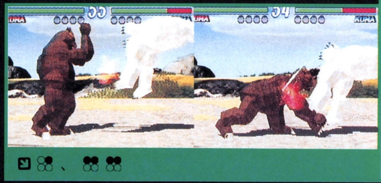


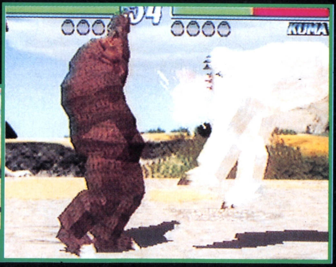


　浮かす技が、小ジャンプ右キックのみという、かなり空中連続技とは縁の薄いのがワン。
　ワンの連続技としては、まずはこのキックから始まり、続いて左パンチ、前掃十字把へと続けるのが一番いい連続技だぞ。そして、ダウン攻撃として合突きを使えば1セット完成する。またこの合突きは、相手の起きあがり方次第で、何回も決める事ができるので、最低でも2回は出すといい。
　他の連続技としては、通天砲から蒼空砲があるが、これは名人芸の1つに入るほどの難しさだぞ。決めるには、カウンターで入れて、しかも早めの入力が必要なのだ。

KUMA ジャック2と同じでもこちらはクマです!!





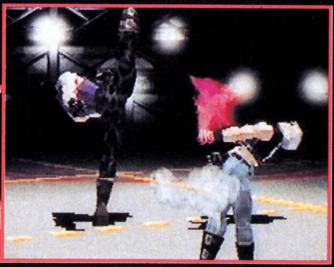


　クマの浮かせ技は、アッパーだけしかない。そんなクマに高等な連続技などできるはずがないのだ。そんなことだから、連続技としては、このアッパーからのダブルハンマーが一番使える技になるぞ。難しい所はどこにもないので、アッパーをからめた戦い方をする人はガンガン使っていきましょう。
　クマの名人芸としては、アッパーからのワイルドスイングがある。これはジャックでもできるぞ！

LEE 浮かし技は豊富。浮かした後の技も豊富だぞ！



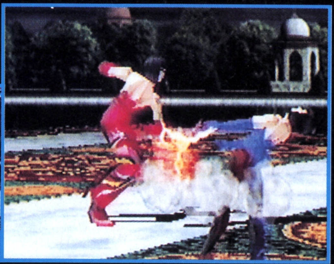




　リーは、比較的浮かし技の多いキャラとなっている。浮かし技としては、アッパー、サマー、シュレッダーキック、小ジャンプ右キックなどがあるぞ。キックなら高く相手が浮くので、いろいろな技を決めることができる。アッパーならば頻繁に使うことができるぞ。
　名人芸としては、サマーソルトキックからリーサマーがある。これは前回のロウの技だったので、慣れている人は簡単に出せるぞ。

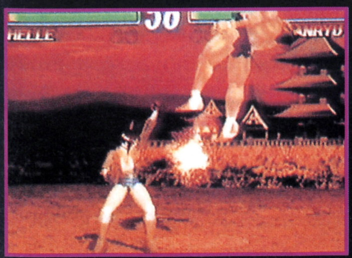
ANNA 鋭い攻撃で相手を倒す。それがアンナの戦い方

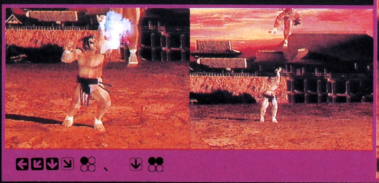


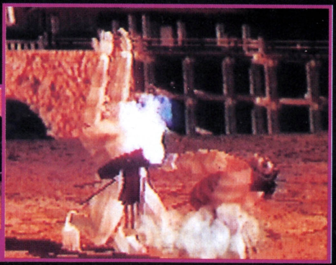


　アンナはニーナほど浮かし技を持っていないが、豊富な技を誇るためにいろいろな連続技をつくることができるぞ。まずは、基本となる浮かし攻撃から。浮かすには、レフトスピンローキック＆ライトアッパーという、長い名前の技を使おう。この後に左パンチを当てる。ここまでが、アンナの基本。この次には、これまた長い名前のレフトローキック＆バックスピンチョップや別名かまきりチョップと呼ばれる、ライトハンドスタップが入るぞ。その後にダウン攻撃としてニールキックを出そう。
　名人芸としてはサマーからの連続技がすべていえるぞ。

GANRYU 勝ちよりは受けを狙いたくなるのは巌竜だから



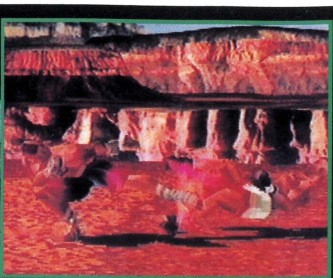




　この連続技は、はっきりいって威力はありません。勝ちにいく連続技というよりは、受けを狙いにいく連続技なのです。他にも、かち上げからなら、ほとんどの技を決めることができるぞ。実用的なのは四股クエイクと閻魔突張り。どちらも破壊力があるので、どうしても勝ちたい時に使っていこう。
　またガンリュウには、浮かしから次の攻撃までを1セットとした技、右アッパー閻魔突張りがある。

BRUCE　これを食らうと体力が…。気をつけましょう！





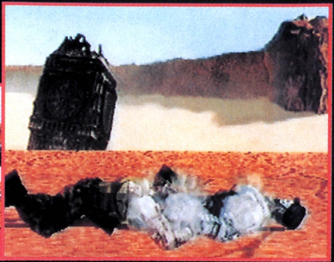
一度浮いてしまうと、簡単に体力をねこそぎ奪ってしまうのが、このブルースなのだ。

浮かし技には、相手をまどわすことができる、ガトリングコンビネーションの3発目までを使おう。そして、トリプルニーコンボを決める。さらに、ダウン攻撃としてサイクロンエッジを使うと完成するぞ。これでだいたいCPU戦ならば、体力の約3分の2以上は奪えるぞ。また、サイクロンエッジをわざとスカさせておいて、トルネードアッパーを決める事も!!

P.JACK　スライディングを使うのならここがいいぞ！



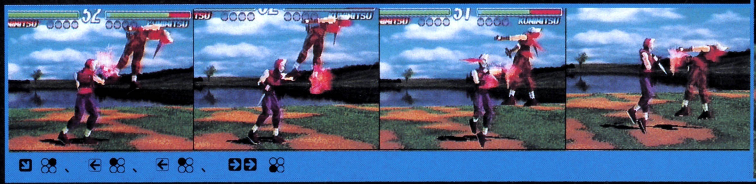




P.ジャックの連続技は、ジャックやクマのそれでもいいが、こいつには、もっとたくさんユニークな技があるのでそれを使おう。

そのユニークな技の中で、特におすすめしたいのが、ヘッドスライディング。この技は、ダウン攻撃として使おうとすると、相手を跳び越えてしまい、ガードもされやすく使い所が難しいからだ。だからこんな時こそ使ってみよう。かなり、楽しい連続技になるぞ。

KUNIMITSU　ヨシミツと同じだけど文句はいわないで!!

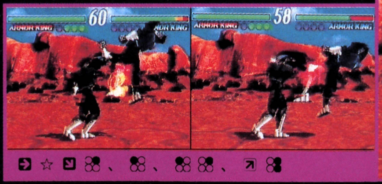




クニミツの必殺技の数は非常に少なすぎる。全部で19個しかないのだ。これは、他のキャラの半分以下なのだ。だからというわけでもないのだけど、クニミツの連続技は、連続技も必殺技も似ている、ヨシミツと同じものになりました（笑）。だけど、クニミツはヨシミツよりスピードが上なので、忍法卍葛やバレリーナキックを当てるのが、簡単になっているぞ。特に卍葛は断続的に出さなくても、3発は決めることができ、この後に技をつなげることもできるのだ。

A.KING　キングよりは打撃技が豊富な分楽しめます！



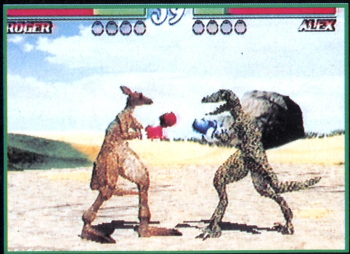


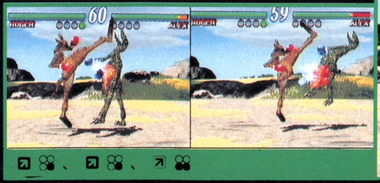


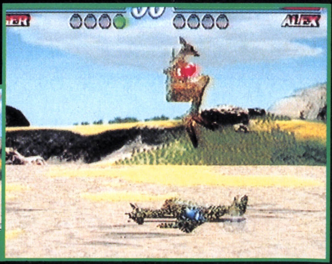
A.キングはキングと同じ投げ技に加え、ヘイハチが持つ技をも持っている。だからヘイハチみたいに簡単に浮かすこともできるぞ。浮かし技はブラックスマッシュ。この技が基本となるので、しっかりと出せるようにしておこう。次に左パンチ、ワンツーパンチと当てて、最後にダウン攻撃としてエルボードロップを決めれば完成。

また浮かした後すぐに、スーパーナックルボムを出すのもいいぞ。

ROGER　脇役でも使えるのだから使ってあげよう!!





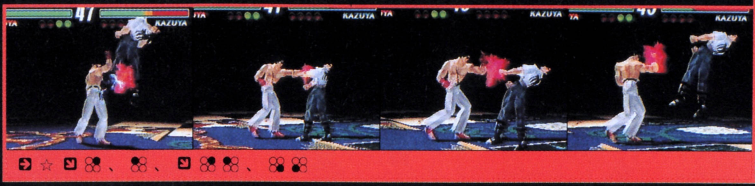


このロジャーとアレックスは、A.キングと同じ技+オリジナル技を持ったキャラなのだ。だから連続技もキング、A.キング、ヘイハチの人達の連続技を使うといいぞ。写真ではあえて、簡単なキングの連続技を使った。威力も強く、何よりも簡単に決めることができるからだ。他にもいろいろあるので、探してみよう。

ロジャーは、そんなに弱いキャラではないので、一度は使おう!!

KAZUYA カズヤもやはり浮かせることが大切なのだ!!

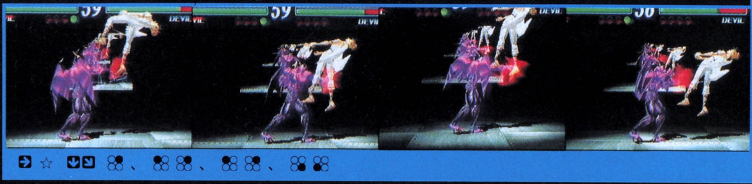
今回のカズヤはライン移動がついた。しかもただのライン移動ではなく、攻撃ができるライン移動なのだ。その中には、相手を浮かすことのできる攻撃がある。それが霧足風神拳である。相手の攻撃を避けながら、風神拳を繰り出すので、かなり使える技だぞ。

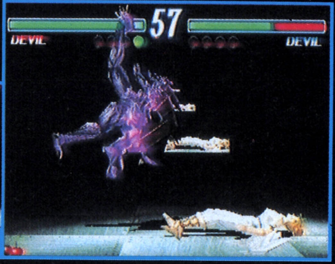




この後は、左パンチ、ダブルアッパーとつなぎ、最後にダウン攻撃として破砕蹴を出せば、完成するぞ。また、デビルやヘイハチの連続技も使えるので、好きな連続技を使っていこう!!

DEVIL ビームもいいけど連続技も使っていこう!!





デビルの必殺技は、ビームをのぞけば『鉄拳』のカズヤと同じ必殺技を持っている。だからと言うわけではないが、連続技もカズヤやヘイハチの連続技が使えるぞ。

右の写真の連続技は、浮かした後にワンツ-パンチを2回入れてから、ダウン攻撃として、破砕蹴を決める連続技だ。ワンツーパンチはタイミングが難しいので、コツをつかむまで練習をしよう。

下の写真はビームによる連続技。まずは、正面にビームを撃ち、かんぱついれずに上からのビームを撃とう。ビーム、ビームといってはいるが、実はちゃんとした名前があるのだ。正面ビームは、インフェルノ。上からのビームは、デビルブラスターというのだ。しっかりと覚えておこう。さあ、名前も覚えたところで、話題を戻そう。

デビルブラスターは、倒れた相手がタイミング良く横転起きあがりをすると、いとも簡単に避けられてしまうので、このことを知らないと思う相手にだけ使うといいぞ。

またインフェルノは通常の攻撃に混ぜて使うと当てやすいので、うまく使って連続技につなごう。接近戦よりは中間距離で使うのがうまい使い方だぞ!!





めでたく攻略も終わり、ホッと一息つくヒマがない！おそるべしナムコ!!

いかがだったでしょうか、7ヵ月にもわたって攻略した『鉄拳2』。今回で終わるってのには、いやはや、何かさみしいものがあります。遊IIでも、ここまで長期わたって攻略したのは、ホント久しぶり、マジ久しぶりって感じですからね。攻略やってた本人が言うのもなんですが、よく体がもったなぁなんて思ってたりもします。が、ここでホッとできない自分がいるのも事実です。だって来月には、PS版が発売されるじゃありませんか。



それと、この場を借りて、ナムコの御所脇さん、そしてナムコのスタッフの皆さんにお礼申し上げます。わがままいっぱいな取材をさせていただいて、本当にありがとうございました!!　（やぶ竹）

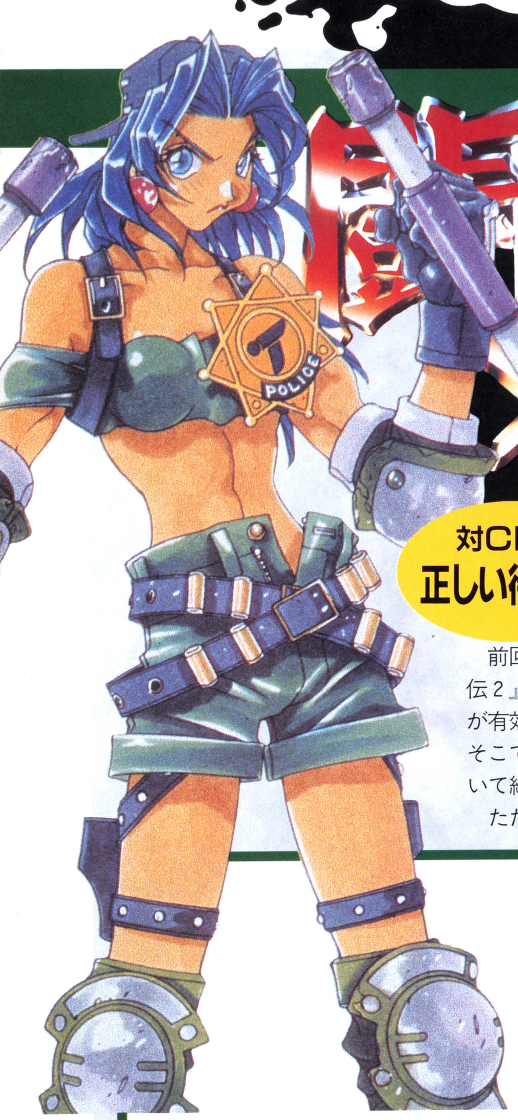
久しぶりにやりごたえのあるゲームをとことんやったなって気がしました!!

使えるキャラが23人もいたために、とてもやりごたえのあるゲームでした。これを全キャラ、マスターするにはまだ、だいぶかかりそうなのでまだ遊べそうです。しかも、対戦があちこちのゲーセンで流行っているので、まだまだマイキャラのロウとカズヤは、やめられません。



もうすぐPS版が、発売されるので、この間ジョイスティックを買ってしまいました。これでいつ発売されても遊べる準備はできたわけです。もちろん、これでもっと腕を磨き、対戦者をボコボコにしてやるつもりです（笑）。

これで『鉄拳2』の攻略は、終わりですが、なにかあったら気軽に聞いてね。次回からは、『ソウルエッジ』だ!!　（エアー古山）





闘神伝2

対CPU 正しい待ち方

みんなで待てば恐くない――!?

前回の攻略をやっていて、『闘神伝2』の対CPU戦ではけっこう待ちが有効であるらしいことがわかった。そこで、全キャラでの待ち攻略について紹介することにしよう。

ただし、今回の記事では「自分が出しておいた技に相手を引っかける」という戦法なども、待ちの一種として扱うことにしているぞ。

また、あくまで必殺技を多用するCPUに対しての待ちであり、対戦にはあまり応用できないので注意だ。



◀しゃがみガードで待つ場合、飛び込み系の技には対応できない。相手の技によって、立ちガードも必要になる

一番待ちやすいキャラ!?



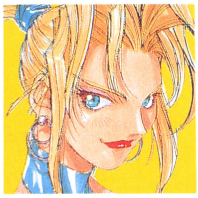
[トレーシー]
ガード待ち派

ハニームーンが反撃に有効なので、ガード待ちがやりやすい。相手の必殺技をガードしてから返す方法と、接近してきた相手にしゃがみ強キックを当てて、ハニームーンに連係させる方法の2通りがある。転んだ相手には追い打ちをかけておこう。鉄則だ。



▲しゃがみ強キックから連係させていく

ぐるぐる回って反撃しよう



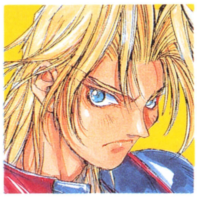
[ソフィア]
ガード待ち派

しゃがみ弱武器で牽制しつつ、オーバードライブゲージをためる。大技をガードした後に、ゲージMAXなら究極宝技で、それ以外ならオーロラ・レボリューションで返していくと決まりやすい。



▲攻撃ができ、ゲージもたまる(当然か)

基本的にはエイジの応用で



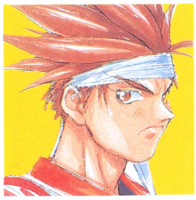
[カイン]
飛び道具多用派

カインは基本的にエイジと同様の性能を持つため、パターンを応用することができる。遠距離からの攻撃にはソニック・スラッシュを、ガードからの反撃には弱デッドリー・レイズを使おう。



▲離れた場所から狙い撃て!

飛び道具を使っていこう



[エイジ]
飛び道具多用派

間合いを離して裂空斬を撃ち、相手を近付けさせないようにするのが基本。

接近戦になったらガード待ちから反撃する。弱飛昇斬・改で転ばせて追い打ちに連係させていくといいぞ。



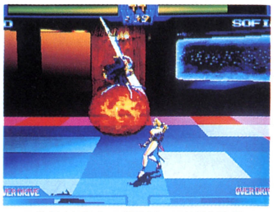
▲近距離での牽制はしゃがみ弱武器で

曇々発破でつぶしていこう



[ホーファイ]
技を置いとく派

まずは待ってみて、相手の技のスキにしゃがみ強武器のスライディングを当てて転ばせる。後は相手の起き上がるところに合わせて、(なるべく真上の)頭上から弱曇々発破を重ねていこう。



▲この技は空中で連続して出せるぞ

[第3回] 全キャラ基本パターン&…???

目指せ 1Coin クリア



[エリス]
ガード待ち派

ゲージをためることが先決

まずは相手の技のスキにしゃがみ弱キックのスライディングなどを当て、ゲージをためるようにする。たまったらスライディングの後に究極宝技を出して、まとまったダメージを与えていこう。



▲かなり当てやすいうえに強力な技だ



[カオス]
飛び道具多用派

超無残絞りで攻める

空中からの邪道ウェイブが、遠距離戦用の技として最適。接近戦になった場合には、ガードしつつゲージをためていくようにする。超無残絞りはホーミング性能を持つため、かなり当てやすいはずだ。



▲接近戦ではしゃがみ弱武器を使う



[モンド]
飛び道具多用派

とにかく相手を接近させるな

槍のリーチを考えると、やはり疾風突きなどの長距離攻撃を積極的に使っていった方がよい。接近されたらガードでしのいでから強キックなどを当て、スキを見てまた距離を置くようにすること。



▲まずはこのリーチに頼ろう



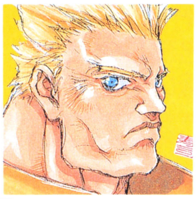
[ガイア]
技を置いとく派

相手の起き上がりをつぶせ

ガイアのキーとなる技は強の牡丹。射程は短めだが、断続的にダメージを与えるため近くで当てれば強い。いったん相手を転ばせてから、起き上がる寸前に技を置いておくと効果的である。



▲あくまで近距離用の技として使おう



[ラングー]
飛び道具多用派

大地の怒りで追い払え

ラングーの飛び道具である大地の怒りは、比較的攻撃判定が大きい。ある程度距離を置いてこの技を連発し、相手を近付けないようにするのがポイント。接近されたら小技を使って追い返そう。



▲しゃがみ弱武器攻撃が接近戦向き



[デューク]
技を置いとく派

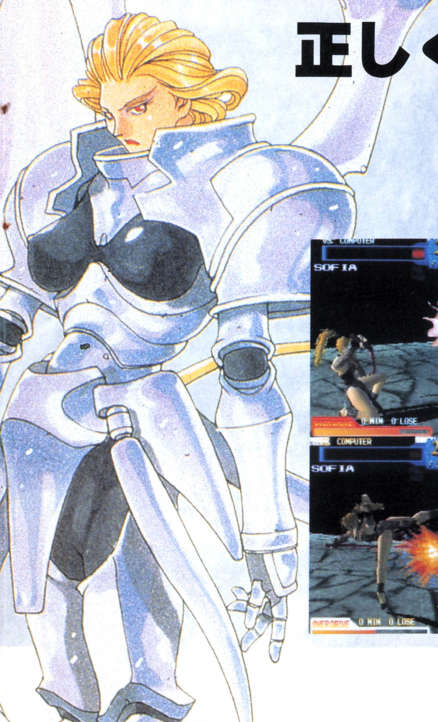
技のタイミングをはかれ

技が出るまでの間が長いため、相手の攻撃に合わせていてはとても追いつけない。ある程度相手と距離を取るようにして、相手が射程に入ってきたときにちょうど当たるような感じで技を出そう。



▲デスなどを使っていくことになる

正しく待ってウラヌス&マスターも撃破!!!



さて、ボスキャラ2人についてだが、正攻法では攻めにくい彼らも大技のスキを突いていくようにするとよくなるぞ。





◀コカトリスは触れただけで大ダメージを受けるので注意



ウラヌスは通常技で飛び道具を連射してくるため、距離を取っていると押される一方である。少々無理をしてでも接近しておきたい。しばらくすればゲージもたまるので、究極宝技「コカトリス」を出した場合には、あとで反撃のチャンスができる。

マスターは放っておけば大技を使って突進してくるキャラなので、開き直って待っていればそれほど恐い相手ではない。ただし、強力な飛び道具を持っているため、ある程度接近しておかないと防戦する一方になってしまうのは、ウラヌスの場合と同じだ。その点だけ注意しておこう。



▲大技をガードして反撃



（注：対ウラヌス、マスター戦の写真はプレイステーション版のものです）



…エイジの兄、ふたたび登場!!

［ 最強無双の剣術士 ］

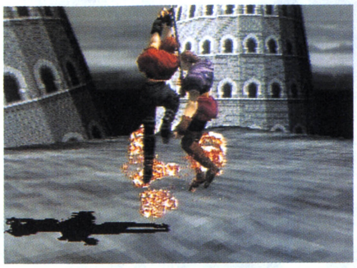
ショウ

プレイステーション版『闘神伝』で登場した“ショウ”が、今回も隠しキャラとして出現するぞ。出現条件はフルバトルゲームのレベル4以上をノーコンティニューでクリアすること。すると、前作にもあった塔のステージでショウと対決できるようになるぞ。

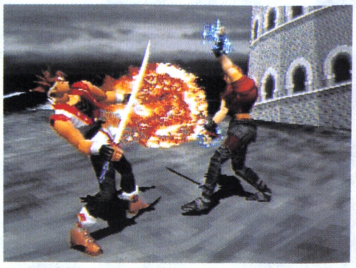
ショウの技は基本的にエイジ、カイン系の必殺技をグレードアップさせたものになっている。エイジたちは元々攻守そつなく闘えるタイプなので、敵に回すとなかなか手厳しい。ショウと闘ってみるとそのことが身にしみてわかる。

全キャラ中で最も必殺技の数が多く、強力な技を取りそろえているショウだが、隠しコマンドを入力することによって自分でも操作できるようになるぞ。

やり方は右ページ下で紹介しているので、ぜひ試してみてほしい。



▲究極宝技はエイジと同じ地獄門だ



▲気弾でダメージを与える闘神奥義「炎魔烈襲砕」



▲ショウの勝ちポーズのひとつ。剣を構えて立つ

プレイステーション版『闘神伝2』だけ

隠しキャラ

注：アーケード版では隠しキャラは出現しません。
（写真はすべてプレイステーション版のものです）

［ ボスキャラ&隠しキャラ究極宝技＋技表 ］

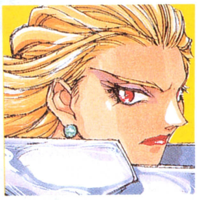
必殺技コマンド

究極宝技

[コマンド]攻撃ボタン4つ同時押し

ここでは、隠しキャラ&ボスキャラが使用可能になったときの必殺技コマンドを紹介しよう。

ウラヌスやマスターの技は、アーケード版でも見慣れているものばかりだが、実際に使ってみると技の効果がより理解できて対CPUボスキャラ攻略の参考にもなるのでは。君なりの方法で、この技表を使ってほしい。



飛び道具主体で攻めろ

ウラヌス

究極宝技 コカトリス

必殺技	コマンド
ファイヤー・ホーク	→←→←＋武器
スワニー・スワップ	→↓↘＋キック
イーグル・レイジ（上段）	↓↘→＋武器
イーグル・レイジ（下段）	↓↘→＋キック

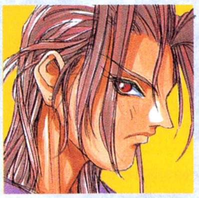


巨大な剣で押しまくれ

マスター

究極宝技 ハルマゲドン

必殺技	コマンド
デリート	→←→←＋武器
シュレッド	←↙↓↘→＋武器
イレース（対空）	↓↙←＋武器
イレース（地上）	↓↘→＋武器
リセット	→↓↘＋武器

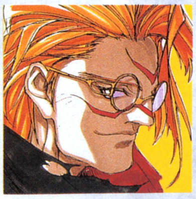


必殺技の数が多いぞ

ショウ

究極宝技 地獄門

必殺技	コマンド
烈空斬	↓↘→＋武器
飛翔斬・改	→↓↘＋武器
死昇斬・弐	←↓↙＋武器
絶滅斬	↓↙←＋武器
呪精魚	↓↘→＋キック
閃光牙	↓↙←＋キック
彗星脚	↓↙←＋キック(空中)
月光扇	↓↑＋武器
龍撃弾	↘＋キック



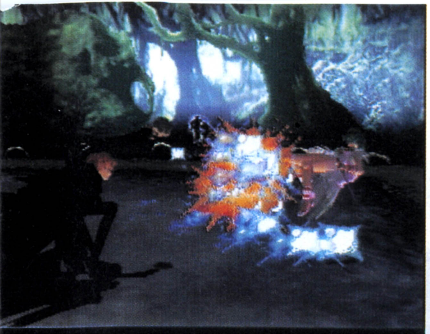
通常技主体ですから

ヴァーミリオン

究極宝技 ピースメーカー

必殺技	コマンド
メガ・ブーム	↓↙←＋武器
硫酸かけ	→↓↘＋武器

※コマンドのレバー入力方向は、キャラクターが右向きの場合のものです。 また、便宜上ボタンの“□or△”を“武器”、“×or○”を“キック”と表示しています。





▲引き金ひとつで相手を倒し、女子供にも容赦なく硫酸を浴びせる。新たなダークキャラの出現だ

どんな間合いでも、すべてが射程距離!!

シリーズ初登場となる、第二の隠しキャラ〝ヴァーミリオン〟。彼はショウと同条件で、さらにパーフェクト勝ちが４つ以上ある場合に出現する。

ライフルと拳銃を手に携え、圧倒的なリーチの長さ（銃だからあたりまえか）で襲いかかる。その射程の長さのすさまじさは左の写真で確認してほしい。

しかしながら、ヴァーミリオンにもそれなりの弱点がある。まず思いつくのが機動性の低さだ。これは自分で操作してみるとわかると思うが、歩くのがとても遅くてイライラするはずだ。しかも、両手が銃でふさがっているため（？）投げ技が使えないという特徴もある。

つまりは接近戦に対して致命的に弱いということ。これは自分で使うとき、相手に回すときにかかわらずもぜひ頭に入れておきたいところだ。かなり極端なキャラなので使いがいがあるぞ。



▲勝ちポーズのひとつ。なかなか渋くていい感じ

ヴァーミリオン

「奴の狂気はすべてを撃ち抜く」



の隠しフィーチャー！

出現!!

☆プレイステーション版ソフトは、株式会社タカラから発売中（標準価格5800円）



ボス&隠しキャラも使用可能

[ウラヌス&マスター出現コマンド]



▲カーソルが青に変わった！

文字が移動している間に１コントローラーで、『L1, L2, △, R1, R2, □』と入力。成功すると音が鳴ってカーソルの色が青に変わる。

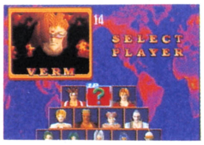
[ショウ&ヴァーミリオン出現コマンド]



▲今度はカーソルが赤になる

文字が移動している間に２コントローラーで、『□, R2, R1, △, L2, L1』と入力。成功すると音が鳴ってカーソルの色が赤に変わる。

[ルーレットをコマ送りにする方法]



▲これで隠しキャラも選べる

上の技の入力に成功した時点で、『？』のマスにカーソルを合わせてセレクトボタンを押すと、ルーレットをコマ送りにできるようになるのだ。

ここがポイント

タイトル画面の文字移動中に、左の各コマンドを入力する！

ボスキャラや隠しキャラを使うときは、決められた条件をクリアしてからキャラセレクトのルーレットで選択する。ここではコマンドを入力する方法を紹介しよう。ちなみに隠しキャラを選ぶ場合には、まずボスキャラを選べる状態にしておかなくてはいけない。



▲この瞬間に急いで入力しよう！





ときめきメモリアル 対戦ぱずるだま

『ときメモ』は好きでも
『ぱずるだま』は苦手だ
というキミのために！

目指せ 1Coin クリア

［前編］ゼロからの『ぱずるだま』

基本連鎖123 【まずは並べて大玉を消せ!!】

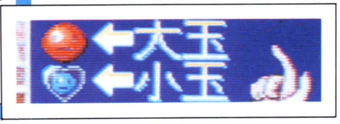
1ポイントアドバイス どこに何色の玉があるか把握しよう



まず、気にしたいのがメイン画面にどんな感じで玉が積まれているか。二番目に次に落ちてくる予定の玉を見る。その上でどんな消し方ができるか考えて、現在落ちている玉を置く位置を決めるのが理想だ。

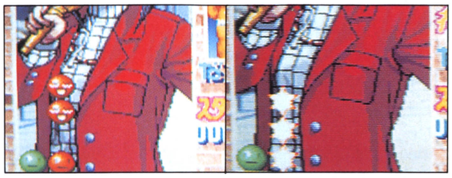
大玉と小玉

基本は大玉を3つ並べて消すことだ。小玉のとなりで大玉を消すと、その小玉が反応して大玉に変わる。そうすれば、その大玉（もと小玉）が消せるようになるわけである。



［1連鎖］

大玉を3つ並べるだけ。もっとも簡単だが、効果的な攻撃ができないため、これだけでは勝ちは望めない。その場しのぎには重宝する。

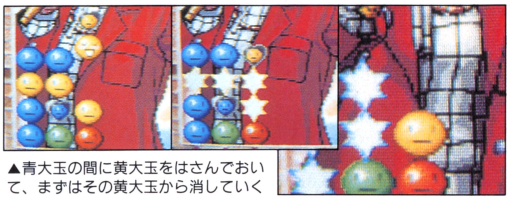


▲さあ、赤の大玉が3つ並びますよ。はいっ、消えましたっ!!

◀単に小玉を大玉に変えたいときの起爆剤として使う場合もある

［2連鎖］

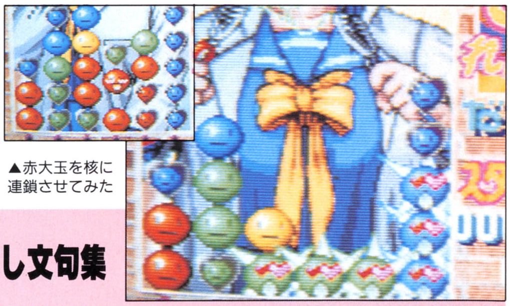
足場をなくした玉がそのまま下に落ちる性質を利用する。3つ並べる前に、1つ別の玉でワンクッション置いておくのが2連鎖待ち。



▲青大玉の間に黄大玉をはさんでおいて、まずはその黄大玉から消していく

［3連鎖］

このあたりから、小玉→大玉の変換を意識したい。よくわからない人は「とりあえず同じ色を近くにそろえておく」といいぞ。



▲赤大玉を核に連鎖させてみた

ひな祭り特別企画 好雄にまかせろ!! 禁断の殺し文句集

1 趣味方面

同じ趣味を持っている人間には親近感がわくものであります。それゆえ他人の関心を引くために、同趣味であることを装う場合も人生にはあるのです。



◀詩織ちゃんをコンサートに誘ってみる。音楽が嫌いな人はあまりいないので無難なところである

好雄「あっ、如月さん。
僕と一緒に、図書館で
本でも読みませんか？

好雄「ねっ、清川さん。
俺と一緒に、
植物園に行こう！

好雄「ねっ、片桐さん。
俺と一緒に、
美術館に行かない？

好雄「ねっ、紐緒さん。
俺と一緒に、ジャンク街で
色々とあさらない？

2 ヒマを突く

ヒマ。なんてネガティヴな響きなのでしょう。忙しい遊Ⅱ編集部で、うっかりこの言葉を口にしようものなら大変なことになります。それはともかく。

ここでのポイントは、それほど深刻な意味を込めず、「今、ちょっと時間取れるかな」といった軽い感覚で語りかけることですね。フィーリングです。

好雄「よー朝日奈ー今ヒマだろ？
だったらどこかへ
遊びに行こうぜ！

好雄「今ヒマでしょ？
ならいいじゃん！
デートしようぜ！

好雄「どう？
今ヒマしている？
デートしない？

3 無理やり誘う

二言目にはデート。この気迫です。

好雄「古式さん！
会いたかったぜ！
デートしようよ、デート！

4 普通に誘う

ヘタに凝ると失敗することもあります

好雄「鏡さん！俺と一緒にデート
しない？

5 ？？？

女の子をナンパしようとして、うっかり自分の妹に出くわしてしまうと気まずいですよね。しかも、その妹がプロレスマニアで、新技の実験台を探している最中だったら、もう出血多量はまぬがれません。

…このように、女の子をデートに誘うという行為ひとつ取っても、状況に応じてさまざまなパターンが存在するわけです。勉強になりましたね。

それではまた来月。次回は『憲法第9条と私設軍隊の共存』の予定です。



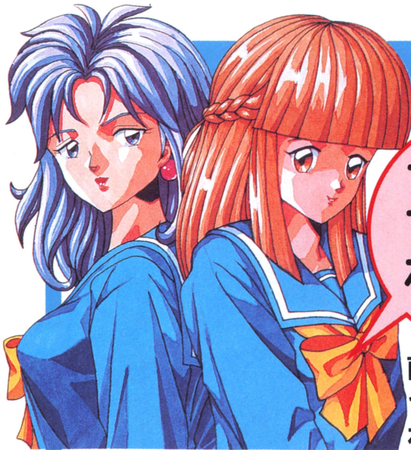
▲全くその通りの状況になってしまった早乙女くん

必見！きらめき高校のチェックマーン早乙女好雄に学ぶ、極上ときめきデート勧誘術!!



ボクならこう攻める「ときメモぱずるだま」

ケーススタディ5連発!!



初級者のみなさんにおすすめですね

前回とはうってかわって、いきなりの攻略開始。ビギナーにも理解できる攻略を目指すぜ！

まずは初級者向けということで、具体的な状況例をあげながら、その対策法（のひとつ）を紹介していくことにしよう。もちろん、ここで完全な正解を出せているとは思えないので（←おいおい）、ホント、詰め将棋の感覚であれこれ考えてみながら読んでみてほしいぞ。

[ケース1]すぐに消せる大玉があるけれど…



◀次にくる玉も、落下中の玉も赤黄のセット。赤か黄色の玉が集まっているところを探そう



◀左から2番目の黄大玉からつなげていってもいいぞ。そばに赤大玉もあるし

「右下の赤大玉に、落ちてきている赤大玉をくっつければ消えるぞ。1連鎖だけどね。」▶「でも、次に黄大玉がくることだし、とりあえず間に1個はさんで2連鎖を狙おう！」

[ケース2]いきなりタテに積んじゃった



◀左から3番目の場所から玉が落ちてくる。この列が上までふさがるとアウトだ



◀以後、まずは緑小玉を消していくようにする。そうすれば自然に2連鎖になるぞ

「あ〜、なんかいきなりタテ積み状態なんだけど〜。とりあえず山を崩したいなぁ。」▶「まぁ、まだ余裕があるから、今のうちから消しにいかずに待ちを作っておくか。」

[ケース3]けっこう積んでて小玉もいっぱい



◀単純に考えて、今つなげる大玉は左から3番目の赤大玉のみ。でも赤大玉がこない



◀小玉はいくつ並べても消えない。大玉を消していくことにより突破口を開こう

「かなり上まできているのに、小玉ばっかりでうまくつなげないよ。どうしましょう?」▶「とりあえずは消せなきゃ意味がないから、緑大玉を上に向けておけばいいのかな?」

[ケース4]小玉は逆転のチャンスでもある



◀普通小玉は障害でしかないが、3つ以上並んでいるときは連鎖のきっかけにもなるのだ



◀ここに置いてから、右から3番目の緑大玉を消してみよう。そうすると…!?

「右端に赤と黄色が集中してるけど、小玉だらけなのがちょっと気になるなぁ。」▶「あれ?　ひょっとしてここに置けば、いい待ちができるんじゃないのかな。ドキドキ。」

[ケース5]とりあえず小玉を消したい！



◀基本的に、小玉が1個ずつポロポロと散在している状態は作らない方がいい。消そう



◀場合にもよるが、いきなり違う色を持ってくるよりは近くにある色でそろえていこう

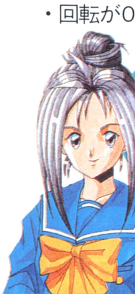
「真ん中に赤と黄色の小玉が1個ずつあるけど、早いうちに消しておきたいと思うぞ。」▶「まわりの青大玉を利用していけば、両方とも消えるじゃん。これはラッキーですね。」

ちょっぴりグレイツなテクニック

[回転入れ]

落下して着地した玉は、一瞬間を置いてから固定される。これを逆に言うと「着地した瞬間までなら、玉の移動・回転がOK」ということになる。

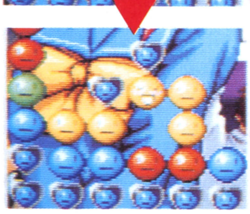
これを利用したのが右の例だ。ねっ、役に立ちそうでしょ。



グッド！これでOK!!



◀あ〜！ せっかくのチャンスなのに、逆に入れちゃった。どうしよう



◀しかし、ボタンひとつでこの通り。ノープロブレムなのであ〜る



▲偶然9連鎖できたりもするけれど…

さて、今月はこれでおしまい。連鎖の基本的なことについては、もうわかってもらえたかな。次号からは、もっとすごい組み方について解説していくつもりなので期待してね。「偶発的なことを、なるべく意図的に起こせるようにしていく」。これが当面の目標だ。

早速復習しなくちゃ









▲イイ感じで泳ぐスイマーとタイトル。シュールだ



▲光るパワーエサを取り怪物に体当りすると得点に

どうですかこのページ、トロピカルでイイ感じでしょ？　だって今回取り上げる名作ゲームは『スイマー』ですから。これぐらいしないと。というわけで、今月も始めさせていただきます。

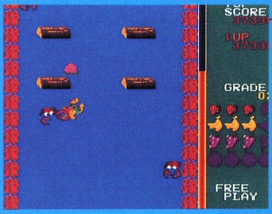
この『スイマー』、8方向レバーで主人公のスイマー（名前は無い様だ）を操作して、ひたすら宝島を目指すのが目的。その宝島への道（川？）のりには、様々な怪物が待ち受けている。それが、このページの所々にいる生き物たち（流木含む）だ。基本的に、スイマーはこれらの怪物を攻撃することはできない。しかし、そこはスイマー、モグリボタンを押すことによって、水面下に潜ることができる。そして、ときどき画面上に現われるパワーエサを取ったときにかぎり、怪物たちに体当りをして倒すことができるのだ（どこかできいた様な設定だなぁ…）。



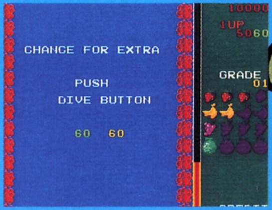
各ステージの最後には、巨大カニが待ち構えていて、スイマーに向かって襲いかかってくる。この巨大カニをモグリボタンを使ってかわすと、次のステージへ。そして、人喰いピラニアの面をクリアすると宝島へ到着。宝島への道程に登場していたフルーツをどれだけ取っているかによって、宝箱を開けることができるのかどうか、が決定される。

スイマーがすべてやられてしまった後には、ナンバーマッチという数字合わせ（そのまんまやないか）があり、設定されている数字と同じ数字が出せれば、1UP。ゲームの続きができる。

妙な雰囲気を持ったゲームだぞ。

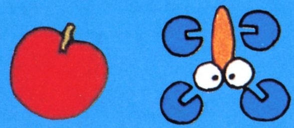


▲ゲリラカニにはさまれて死亡。水の泡



▲ナンバーマッチ。数字を合わせるのだ







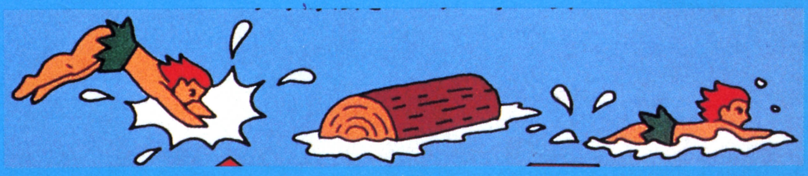




▲この人喰いピラニアステージの先に宝島があるのだ！



▲宝島に到着。スイマーも人の子、メッチャ喜んでます！





Fなコミック誌。

'F' ファミコン(Famicom)のFではない。
もちろんファミ通のFでもない。
ファンキー(Funky)のFでもないし
ファニー(Funny)のFでもない。
ーゲームファイター(Fighter)ー
ファイナルファンタジー(FF)のFでも
ファンタオレンジ(Fanta Orange)のFでも
もちろんファン・・・でもな〜い!!
'F' はそう、ゲームファイターのFだっ!!

発見!!
おちつけ大和氏(GAME遊Ⅱでおなじみ)が、5カ月の沈黙を破り伝説の「ゲーマーズハイ」を再開!!

ゲームファイター VOL.4 定価500円

他のゲームコミックとはチト違う、GAME遊Ⅱ特別編集なのだ!!

好評発売中

本誌内容

今回の「山下うりのおじゃまするでス!!」〜実録メーカー開発スタッフレポート〜山下うりとラード吉田の凸凹コンビ突撃取材は"SEGA"/AM3研。コミック誌ならではのノリでメーカーを暴く!!

PONY CANYON

SCITRON

SCITRON NEW RELEASE

リアルバウト REAL BOUT 餓狼伝説 ～ARRANGE SOUND TRAX～

SNK 新世界楽曲雑技団

「REAL BOUT 餓狼伝説」が早くもアレンジアルバムCD化。
SNKサウンドチーム「新世界楽曲雑技団」PRODUCEにより、またあらたな試みによる内容で収録。
コング桑田が歌うボーカルアレンジ2曲や、KENが歌うロックオペラアレンジやレクイエムアレンジを収録。

〈収録予定曲〉 全11曲

REAL BOUT 餓狼伝説/Duck!Duck!Duck!※歌：コング桑田/SEOUL TOWN/密の味/N・D・R/ギースじゃ!!イ/ギースにちゅうして/帰依-The Sun Set Sky Part-※歌：コング桑田/パンドラの箱より第2番「迷霧」※歌：KEN/露命※歌：KEN/Bonus Track パンドラの箱より第1番「遭遇」

初回特典 特製カセットインデックス

CD 3/6 ON SALE



CD:PCCB-00207 ¥2,500（税込）

SCITRON 1500 SERIES

しんおうけん 神凰拳 ザウルス /SAURUS

ザウルスの対戦格闘アクション「神凰拳」を早くもCD化。オリジナルバージョンを全て収録。さらに、キャラクターの魅力を堪能できるボイスコレクション、S.E.コレクションも完全網羅。解説書、楽譜付。

初回特典 キャラクターステッカー

CD 3/21 ON SALE



<収録曲>
ORIGINAL VERSION
VOICE & S.E.COLLECTION

CD:PCCB-00208 ¥1,500（税込）

SCITRON 2000 SERIES

アルバートオデッセイ外伝 ARBERT ODYSSEY 外伝 ～LEGEND OF ELDEAN～ サンソフト /SUN SOFT

「アルバートオデッセイ」シリーズの世界を元に本格的なファンタジーRPGとして生まれ変わった「アルバートオデッセイ 外伝」サターン版オリジナル全曲にアレンジバージョンを追加収録。感動をいち早く伝える!

CD 3/21 ON SALE

CD先行発売!



<収録曲>
ORIGINAL VERSION-CD録音-
ORIGINAL VERSION-内蔵音源-
BONUS TRACK
アレンジバージョン 2曲
S.E.ダイジェスト

CD（2枚組）:PCCB-00210 ¥2,000（税込）

リアルバウト REAL BOUT 餓狼伝説

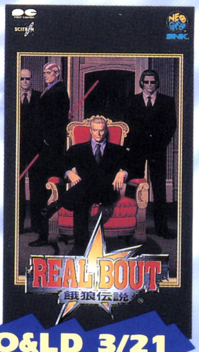
SNK

因縁の対決、遂に終結！さらばギース…

ネオジオゲーム攻略では右に出るものがいない「ネオジオフリーク」編集部監修による最強プレイ。テリーのストーリープレイ、全キャラ攻略、各エンディングやスタッフロールはもちろんのこと、さらにリアルバウトの世界を盛り上げるゲームオリジナル声優総登場のショートドラマもバッチリ収録。

<内容>
<プロローグ> オープニング～タイトル～操作デモ
<ストーリープレイ> テリーボガード ストーリープレイ（VS CPU） テリー～ダック～崇秀～マリー～ジョー～双角～アンディ～ボブ～舞～フランコ～キム～崇雷～ホンフゥ～山崎～ビリー～ギース～エンディング
<キャラクター別攻略> テリー・ボガード（連続技～対戦）/アンディ・ボガード（連続技～対戦～VS CPUギース）/ジョー・ヒガシ（連続技～対戦～VS CPUギース）/フランコ・バッシュ（連続技～対戦～VS CPUギース）/不知火舞（連続技～対戦～VS CPUギース）/ボブ・ウィルソン（連続技～対戦～VS CPUギース）/ビリー・カーン（連続技～対戦～VS CPUギース）/ホンフゥ（連続技～対戦～VS CPUギース）/山崎 竜二（連続技～対戦～VS CPUギース）/望月 双角（連続技～対戦～VS CPUギース）/ブルー・マリー（連続技～対戦～VS CPUギース）/キム・カッファン（連続技～対戦～VS CPUギース）/秦 崇秀（連続技～対戦～VS CPUギース）/秦 崇雷（連続技～対戦～VS CPUギース）/ダック・キング（連続技～対戦～VS CPUギース）/ギース・ハワード（連続技～対戦～VS CPUギース）
<おまけ>エンディングビジュアル集/スタッフクレジット

ゲームプレイ：ジェイケイ、モリスケ、修羅騎士鷹、DSP-たろりん、蒼炎闘士ゆーち
声の出演：橋本さとし、コング桑田、難波圭一、檜山修之、山口勝平、森川智之、石井康嗣、山西惇、曽木亜古弥、生駒治美
音楽：新世界楽曲雑技団　特典：8P解説書（LDは4P）
カラー/Hi-Fiステレオ/90分/LDはCLV画面
VIDEO:PCVP-11853 ¥4,800（税込） LD:PCLP-00598 ¥4,800（税込）



VIDEO&LD 3/21 ON SALE

SCITRON 1500 SERIES

CD 4月発売予定

◆早くも発売決定!◆

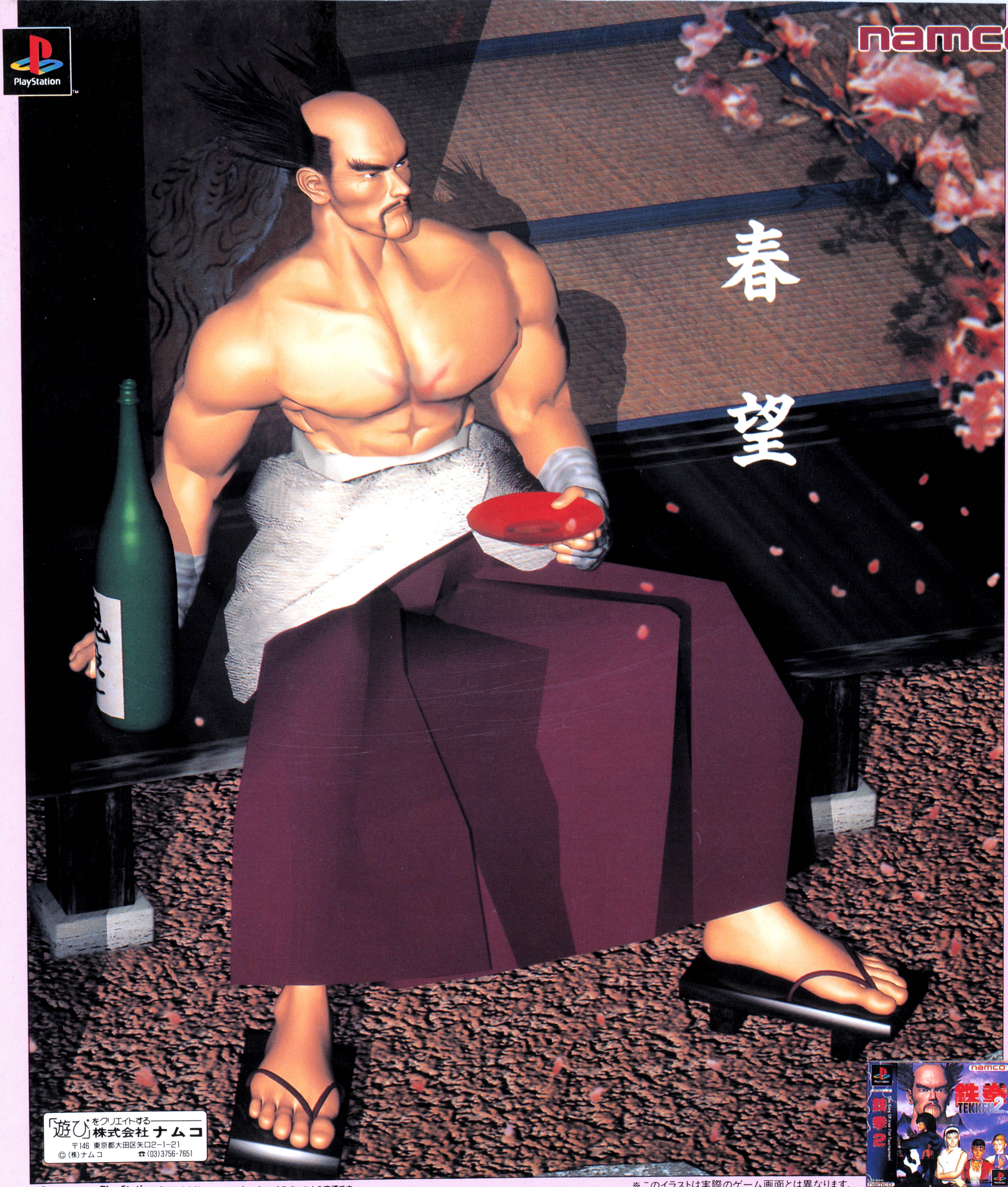
ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝

「龍虎の拳 外伝」が早くも1500シリーズで登場。
オリジナルバージョン・S.E.&VOICEを余す所なく収録。乞ご期待!

<収録曲>
ORIGINAL VERSION-
VOICE&S.E.COLLECTION
¥1,500（税込）

PONY CANYON INC.

お求めはお近くのレコード店で。



※このイラストは実際のゲーム画面とは異なります。

価格 5,800円(税別)

弥 生

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日
		CSG 東京							CSG 大阪							CSG 名古屋											PlayStation EXPO'96	「鉄拳2」発売日 / PlayStation EXPO'96		

月刊ゲーム・ユウ・ツウ 1996 4 No.36

第4巻第4号通巻36号
平成5年6月29日第三種郵便物認可
(毎月1回・30日発行)
編集人・五味川隆
発行人・長田 守
発行所 株式会社 リイド社
〒166 東京都杉並区高円寺北2-3-2
振替口座東京八一一九六一一一三番
編集部代表 東京(五三三七三)〇〇一六
販売部代表 東京(五三三七三)七〇〇一
広告部代表 東京(五三三七三)七〇三九

定価五〇〇円(本体四八五円)

雑誌13431-4
大日本印刷株式会社・印刷

T1013431040506